TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

PORTUGAL 3,95€

3'95€

SOLO PARA ADICTOS AL PC

¡¡YA LO HEMOS JUGADO!! ¡¡Y TE CONTAMOS CÓMO ES!!

PRAETORIANS
Conquista el mundo

¡¡EXCLUSIVA!! ¡¡POR FIN LLEGA!!

UNREAL II
¡¡Prepárate para la acción!!

Si quieres JUGAR GRATIS on-line mira en el interior

¡¡ANÁLISIS TOTAL!!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
¿A la altura del mito?

172 páginas Todo sobre los juegos del momento



¡¡MEJOR QUE EL CINE!!

007 NIGHTFIRE
Un espía en tu PC

¡¡SOLUCIONES COMPLETAS!!

Llega al final de HITMAN 2





HOBBY PRESS
AÑO XVIII
Número 95

CARROS M1-ABRAMS, HELICÓPTEROS AH-64 APACHE, SUBMARINOS USS...


Infantería


Bazookas


Rangers


Seal


Transporte de tropas


Vehículo de reconocimiento


Vehículo antiminas


Tanqueta


Vehículo antiaéreo


Artillería autopropulsada


Transporte blindado


Carro blindado antiaéreo


Carro de combate M1-Abram s


Batería lanzacohetes




Caza anticarro A-10


Helicóptero AH-64 Apache


Helicóptero CH-46 Chinook


Caza aire-aire F-15 Eagle


Caza F-14 Tomcat


Bombardero F-16 Aggressor


Cazabombardero F-18 Hornet



Superbombardero B-1b




Transporte C-5 Hércules

Avión de propaganda


Cazabombardero invisible F-117

Avión A-6E Intruder


Helicóptero dragaminas


Cazasubmarinos SH-60B Seahawk

Lancha submarinista


Hovercraft


Torpedero


Destructor



Crucero


Portaaviones clase Nimitz


Submarino nuclear

LANZADERAS SCUD, CAZAS MIG-23, PORTAAVIONES CLASE KIEV...


Rebeldes


Unidad de sabotaje


Bazookas


Comandos


Transporte de tropas


Vehículo de reconocimiento


Vehículo minador


Tanqueta


Carro blindado antiaéreo


Carro de combate

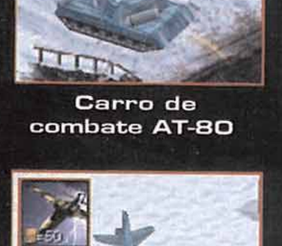

Artillería autopropulsada


Transporte blindado


Batería móvil antiaérea



Batería móvil de misiles


Carro de combate AT-80

Lanzadera Scud

Avión de propaganda


Helicóptero AN-32 cazasubmarinos

Caza aire-tierra SU-25 Frogfoot


Helicóptero de ataque Havoc


Helicóptero de transporte Mi- 8


Caza aire-aire Mi-23




Bombardero SU-24


Cazabombardero Eurofighter


Superbombardero TU-160 BlackJack


Lancha submarinista


Lancha de desembarco


Cañonero


Portaaviones clase Kiev


Buque minador


Submarino diesel

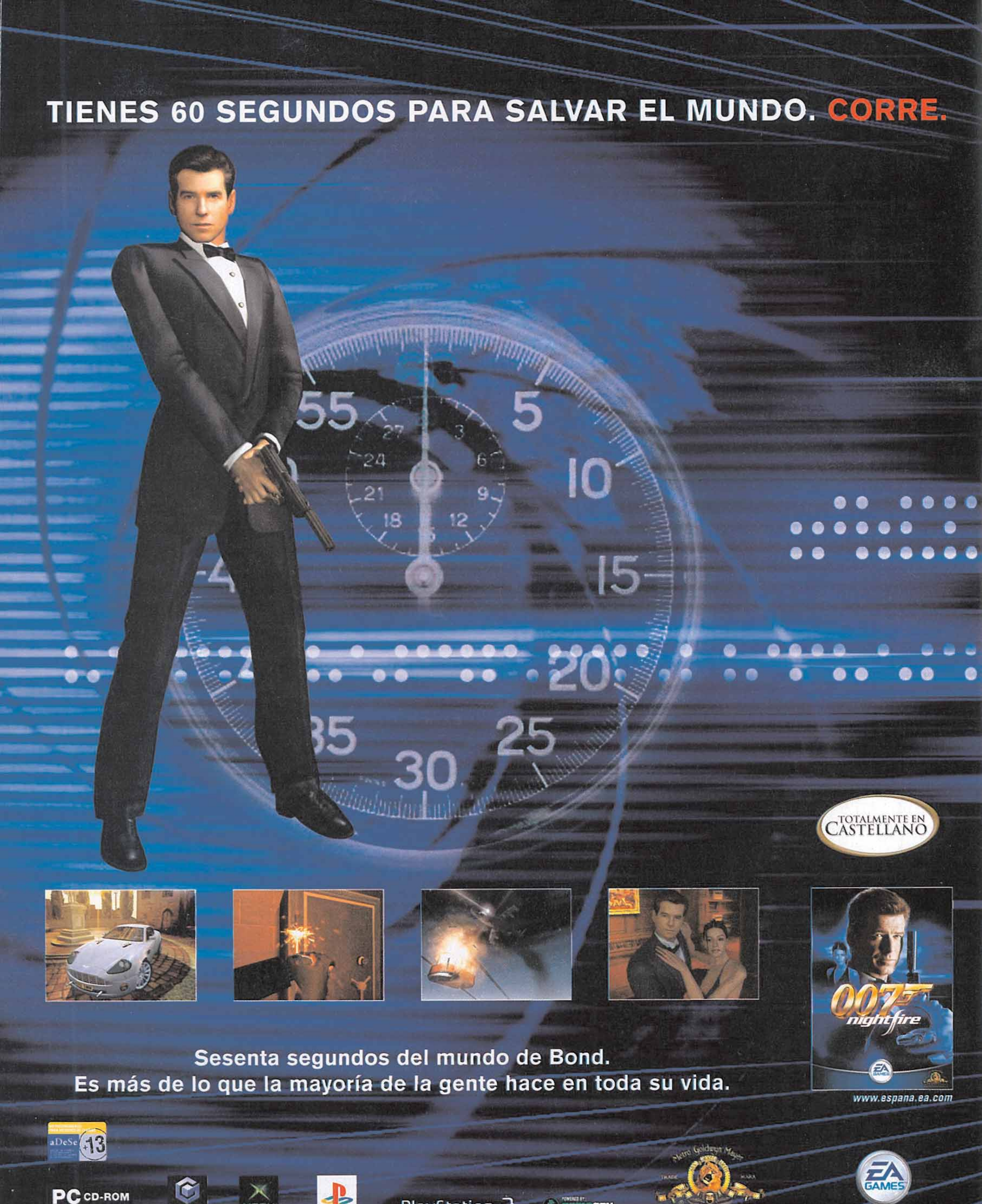

A-90 Ekranoplan



REAL WAR ALCANZA EL NIVEL PREMIIUM



9'95€
PC · CD-ROM



TIENES 60 SEGUNDOS PARA SALVAR EL MUNDO. CORRE.
TOTALMENTE EN CASTELLANO
007 nightfire
Sesenta segundos del mundo de Bond.
Es más de lo que la mayoría de la gente hace en toda su vida.
www.espana.ea.com
aDeSe +13
PC CD-ROM
GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
gamespy
Metro Goldwyn Mayer
MGM INTERACTIVE
EA GAMES
Challenge Everything™

Editorial
HOY POR HOY

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, J.L. Coto, G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles 28906 Getafe (Madrid)

MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

3/2003

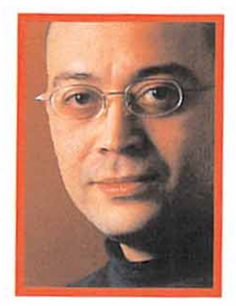
Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

Carta a los Reyes...

Ya es Navidad. En un suspiro, un año más ha pasado, con todo lo bueno y malo que ha ocurrido en el mundo de los juegos para PC. Y, dicen, Navidad es un momento mágico. Voy a intentar dejarme llevar por esa "magia", volviendo a la niñez, y escribiendo lo que sería "mi" carta a los Reyes Magos (es que, cuando yo era pequeño, lo de Santa Claus no se llevaba tanto como ahora). Empezaría por decir a "Sus Majestades", lo bien que nos hemos portado en Micromanía. Hemos disfrutado de los mejores juegos que han salido durante estos doce meses, y nos lo hemos pasado en grande investigando sobre proyectos en desarrollo, para informar de algunos de los grandes títulos que aparecerán en 2003.

Hemos buscado, y conseguido, exclusivas («Doom III», «Unreal II», «La Compañía del Anillo», «Jedi Outcast»...), y trabajado en las soluciones más completas, los mejores trucos, reportajes, análisis y demos, mes a mes. Así que, llegada la hora de pedir a sus majestades unas cuantas cosas para el año que está a punto de empezar, nada mejor que ser ambicioso y soñar... ¿con lo imposible?

Me gustaría que los PCs y los juegos fueran algo más baratos. Querría que los fabricantes de hardware no sacaran una tarjeta gráfica nueva cada seis meses, excepto si realmente los juegos la van a poder aprovechar. Y que, en cualquier caso, sean algo más baratas (aunque sólo sea un poco).

Me gustaría poder jugar cuanto antes a «Doom III», «Commandos III», «Praetorians», «The Matrix», «World of Warcraft», «Unreal II», «C&C Generals», «Colin McRae 3», «Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad», y unos cuantos más que me dejo.

Pero también me gustaría que SS.MM. me dijeran si será éste el año en que títulos como «Duke Nukem Forever», «Black & White 2» o «Republic: The Revolution» verán la luz. Es que de estos sí que ya no me creo nada.

> **"La Navidad es mágica. Pidamos lo imposible para el año que empieza"**

Y bueno, cualquier otra cosa que sea para bien de todos los que somos jugadores, y de los lectores de Micromanía.

No cabe duda de que la Navidad nos vuelve a todos un poco más niños. Y esto es sólo un bosquejo de "mi" carta a los Reyes Magos. Espero que, a grandes rasgos, coincida con lo que tú, lector, quieres para el nuevo año. Y si no es así, basta con que me digas qué añadirías tú a la lista, para ampliarla.

Es tiempo de magia. Pidamos lo imposible.

Sumario
CONTENIDOS

ESTE MES...



PRAETORIANS Hemos jugado con la primera beta del juego y te contamos las excelencias de este bombazo.



AGE OF MYTHOLOGY Te ofrecemos el veredicto final sobre el último título de Microsoft.







52

■ **UNREAL II: THE AWAKENING** Hemos cruzado el charco para ver lo último sobre este superjuego de acción que disparará tu adrenalina.

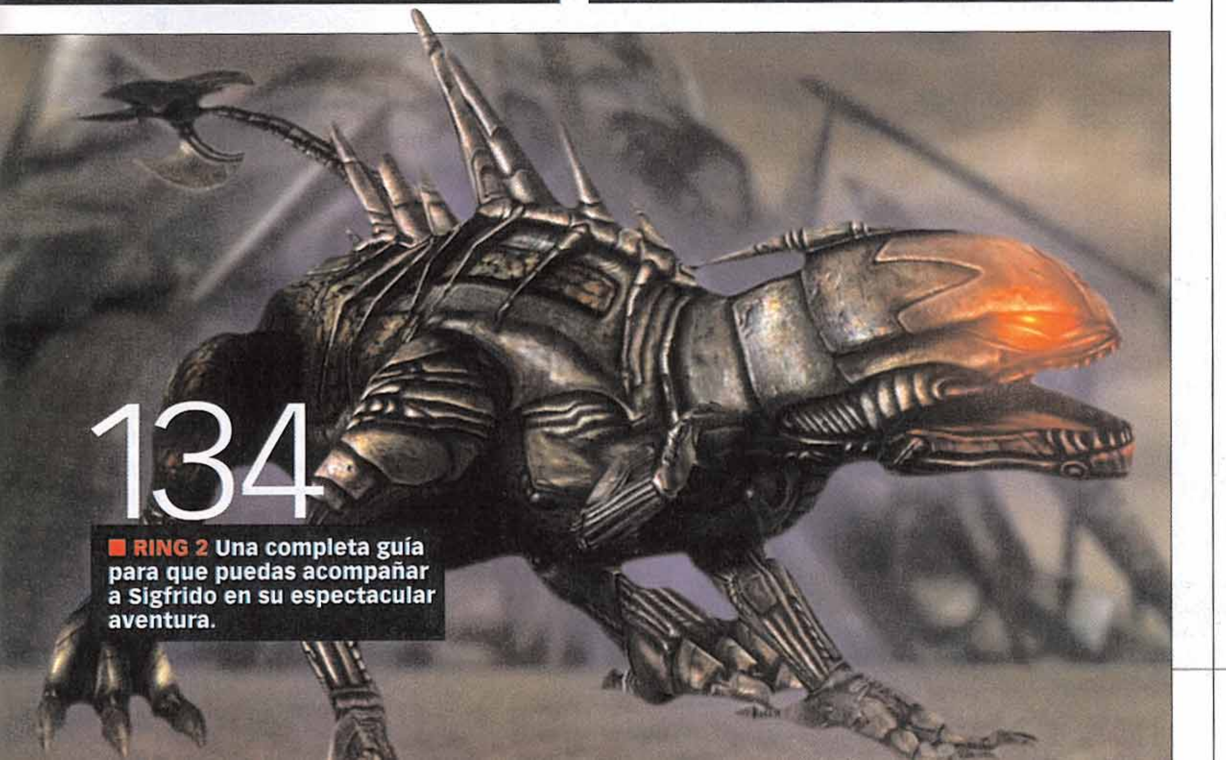
72

■ **NBA 2003** La saga de EA Sports vuelve a los PC. ¿La espera ha merecido la pena?



126

■ **HITMAN 2** Te desvelamos las claves de este juego en una completa guía.



134

■ **RING 2** Una completa guía para que puedas acompañar a Sigfrido en su espectacular aventura.

Índice por juegos

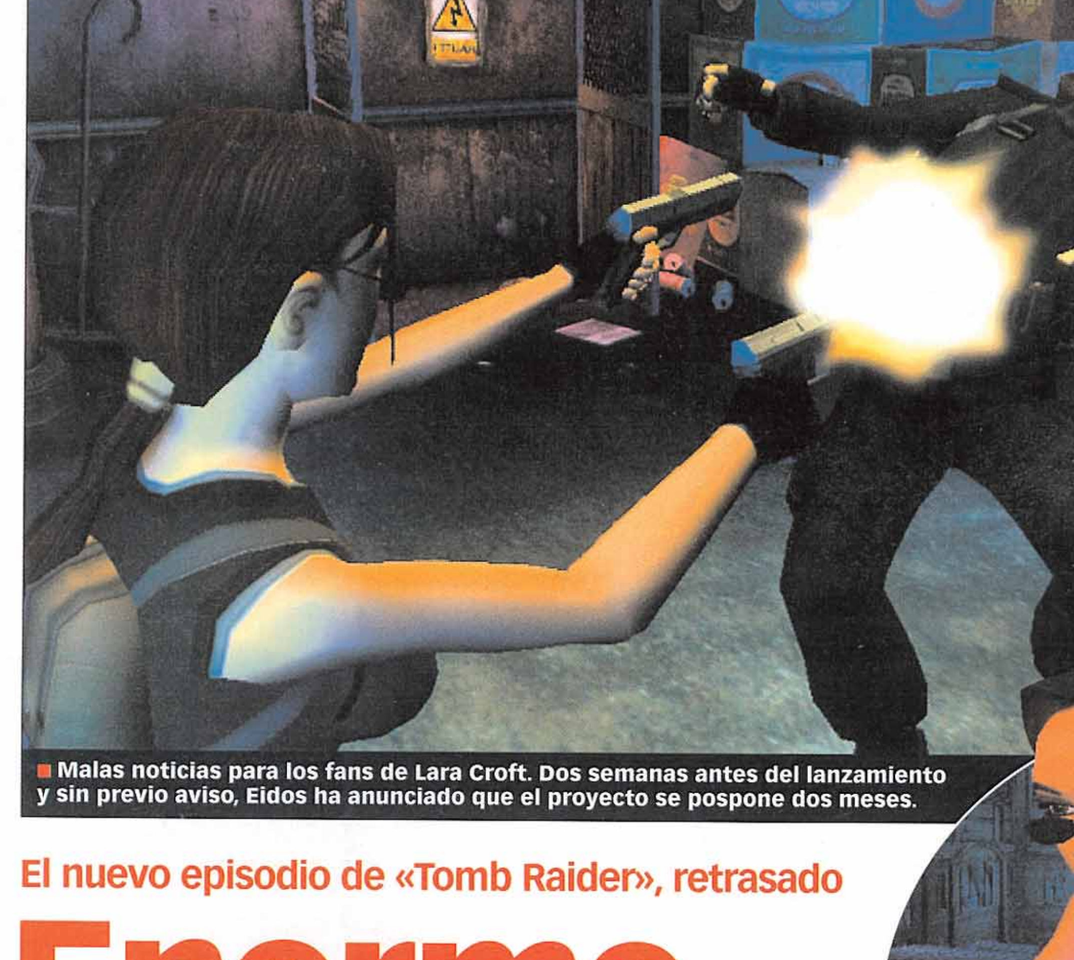
Desde la redacción



Nacho Cuezva

¿Retrasos inesperados?

Que la nueva entrega de «Tomb Raider» se retrase es un fastidio para los aficionados, pero tampoco sorprende, tendiendo en cuenta el "modus operandi" al que nos tienen acostumbrados ciertas compañías. Baste mencionar casos sonados como «Unreal II» (seis meses de retraso y sumando), «Warcraft III» (estuvimos más de un año esperando) o incluso el de «Duke Nukem Forever» (muchos dudan que algún día sea publicado). No molesta el retraso en sí, sino la falta de previsión de las compañías y que nos oculten información.



Malas noticias para los fans de Lara Croft. Dos semanas antes del lanzamiento y sin previo aviso, Eidos ha anunciado que el proyecto se pospone dos meses.

El nuevo episodio de «Tomb Raider», retrasado

Enorme Decepción

El inesperado retraso en el lanzamiento de «El Ángel de la Oscuridad» sorprende a propios y extraños. Especialmente, porque Eidos ratificaba la fecha hasta hace pocos días.

▶NUEVOS JUEGOS ▶CORE, EIDOS ▶PC, PS2 ▶ACCIÓN ▶FEBRERO 2003

Habrá que seguir esperando para comprobar las maravillas del nuevo motor y los cambios introducidos.

Esperamos que el retraso valga la pena y que Lara aparezca en mejor forma que nunca.

Los admiradores de Lara Croft y de su explosiva belleza sintética vamos a tener que esperar unos meses más para poder probar «Tomb Raider: Angel of Darkness», el último capítulo de la saga. A pesar de que su distribuidora –Eidos- lleva tiempo visitando festivales y asegurando que no habría retrasos respecto a la fecha prevista, el esperadísimo proyecto se pospone hasta febrero. No es un retraso excesivo pero, de momento, no hemos recibido explicaciones al respecto por parte del equipo de Core Design o de Eidos, que nos aclaren los motivos del infortunado suceso. Es este el primer retraso en el lanzamiento de una aventura de Lara Croft, que siempre protagonizaba puntualmente una nueva entrega por estas fechas. Resulta extraño que Lara se pierda las próximas navidades (tradicionalmente una de las épocas más rentables para esta industria), cuando tantos fans la esperan con los brazos abiertos, y es inexplicable que los programadores no supieran que el proyecto se retrasaba hasta dos semanas antes del lanzamiento. Lara nunca suele faltar a una cita, por eso nos ha decepcionado tanto este plantón. Y más cuando sus creadores afirman que este «Tomb Raider» marcará un antes y un después en la millonaria saga.



Un juego de estrategia que sorprende por la calidad de sus gráficos.

Táctica bélica en la Segunda Guerra Mundial

Cambia la Historia

▸NUEVOS JUEGOS ▸CDV ▸PC ▸ESTRATEGIA ▸2003

Los creadores de «S.W.I.N.E.» preparan un nuevo juego táctico en 3D, esta vez ambientado en un conflicto tan real como fue la Segunda Guerra Mundial. «Panzers» nos permite controlar a tres bandos (rusos, alemanes y aliados) en tres campañas y más de 30 misiones. Casi un centenar de vehículos de combate estarán a nuestra disposición, así como una gran variedad de tropas terrestres. Uno de sus mayores adalides es la tremenda calidad gráfica que demuestra su motor aún trabajando en tiempo real, y que le ha ganado la admiración de todo aquel que ha visto la primera demo de tecnología. «Panzers» está siendo desarrollado por el estudio húngaro Stormregion.



Batallas submarinas y comercio sumergido en un juego de acción y aventura, ambientado en las profundidades oceánicas.

Primeras imágenes del proyecto «Aquanox 2»

Con el agua al cuello

▸NUEVOS JUEGOS ▸JOWOOD ▸PC ▸ACCIÓN ▸PRINCIPIOS 2003

A principios del año próximo podremos disfrutar con «Aquanox 2: Revelation», la continuación del juego de acción 3D en el que pilotamos un submarino de combate futurista. En el año 2666, la humanidad vive en bases submarinas en el fondo de los océanos y utilizan submarinos para desplazarse, establecer rutas comerciales y combatir a los piratas que surcan los mares. Al igual que sucedía en la primera parte, la interacción con personajes será muy importante en el desarrollo del argumento, que continuará la historia allí donde terminó el «Aquanox» original. Las primeras imágenes del proyecto permiten adivinar las estupendas cualidades del motor gráfico que, como podéis comprobar, superará la tecnología de su brillante predecesor.

Nuevo juego inspirado en el personaje

Batman vuelve a tu PC



A finales de 2003 viviremos otra aventura del héore de DC Comics.

▸NUEVOS JUEGOS ▸UBI SOFT ▸PC, XBOX, PS2, GC ▸ACCIÓN ▸2003

Ubi Soft ha confirmado un nuevo juego de acción protagonizado por el hombre murciélago. Tras el éxito cosechado por «Batman: Vengeance», uno de los programas más rentables para la compañía durante el pasado año, Ubi repite la fórmula que tan bien ha funcionado, en un juego concebido únicamente para plataformas de última generación y compatibles, que no verá la luz hasta finales del 2003

Sigilo e infiltración en el siglo XIV

Con la Iglesia hemos topado

▸NUEVOS JUEGOS ▸WANADOO, VIRGIN ▸PC, PS2 ▸ACCIÓN, ESTRATEGIA ▸2003

Si te gustan los juegos tipo «Metal Gear Solid» no debes perderte «Inquisition», un nuevo proyecto ambientado en la Edad Media y diseñado por Wanadoo. El jugador encarna a un ladrón de poca monta, encarcelado en una prisión parisina, junto a un templario moribundo. Éste le regala un preciado amuleto, única llave para obtener un tesoro escondido. En nuestro camino se interpondrán maleantes y ciudadanos afectados por la peste, así como soldados de la Inquisición, dispuestos a quemarnos en la hoguera o torturarnos hasta la muerte.



Un juego tipo «Metal Gear Solid», pero con ambientación medieval.

Última hora

VIRGIN Interactive ha cambiado de nombre. A partir del pasado día 1 de noviembre, la sucursal española de la compañía ha cambiado de logotipo y colores corporativos, pasando a llamarse Virgin Play, independizándose, además, del grupo francés Titus.

ESPAÑA ha conseguido tres medallas de plata (dos en «Quake III Arena» y una en «Unreal Tournament») en la primera olimpiada de videojuegos Samsung World Cyber Games, que se celebró a principios de noviembre en Corea. Álvaro Romero (Akiles) ha sido el artífice de esta victoria. ¡¡Felicidades!!

DOOM III ha sido escamoteado de las oficinas de Id. Actualmente, circula por la red una versión alpha del juego



(concretamente, la demo presentada en E3). Se desconoce cómo se ha producido la filtración, ya que Id es una de las compañías más cuidadosas con sus betas.

MICROSOFT Ibérica anunció el pasado 11 de noviembre su incorporación inmediata a la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE). A pesar de que la compañía llevaba bastante tiempo intentando entrar en esta asociación, su ingreso fue pospuesto durante un largo periodo por problemas relacionados con su presencia en otras ramas de la industria como fabricante de hardware.

Breves

RICHARD BURNS, el piloto de rallies británico, tendrá su propio simulador de conducción. SCI está preparando un juego de velocidad para multiplataforma que pretende rivalizar con el simulador de Colin McRae.

FOO es un nuevo juego de acción ambientado en la antigua China y protagonizado por cinco ladrones (un mono, un dragón, un tigre y una rata), que compiten entre sí.

FRIENDWARE reedita «Delta Force: Land Warrior» junto con «Rogue Spear: Black Thorn» a un precio muy asequible (24,95 euros), en un pack para los fans de juegos de comandos especiales.

NOKIA ha presentado un nuevo modelo de móvil llamado N-Gage, que puede utilizarse como videoconsola. Sega ya ha comprometido su apoyo con el desarrollo de juegos para esta plataforma.

Vehículos civiles, nuevas misiones y armas en una expansión gratuita, que amplía los contenidos del juego desarrollado por Bohemia Interactive.

Nuevo parche con contenidos para Resistance

¡A las Armas!

▸ACTUALIZACIÓN ▸OPERATION FLASHPOINT ▸YA DISPONIBLE

Codemasters acaba de colgar en la página web oficial de «Operation Flashpoint» una actualización para «Resistance». Esta ampliación (a la versión 1.85) del juego diseñado por Bohemia Interactive contiene 60 nuevas características y mejoras en el código original, desde nuevas armas a tropas nunca vistas o vehículos civiles. En el apartado de nuevas armas destacan un rifle de caza civil con sistema óptico, un revolver y un subfusil M-10, con alta cadencia de fuego y cargador de 30 proyectiles. Entre las nuevas tropas encontramos un soldado de la resistencia enmascarado, un piloto con revolver y un blackop armado con pistola y silenciador. Los vehículos civiles incorporados son una bicicleta y un veloz utilitario. El modo multijugador queda ampliado con dos nuevas misiones oficiales.

La actualización se descarga de forma gratuita, aunque es necesario poseer las versiones originales de los juegos «Operation Flashpoint: Cold War Crisis» y su expansión «Resistance» para poder utilizarla.Podéis descargar la actualización en la siguiente dirección: www.codemasters.com/ofp-resistance.

Black ops, pilotos y soldados enmascarados en una expansión que ya está disponible.

Espionaje futurista en una metrópolis

Desafío Total

▸NUEVOS JUEGOS ▸CDV, AVALON STYLE ▸PC ▸ACCIÓN ▸ 2003



Una ciudad interactiva para un juego de acción y rol.

Sabotain» es un nuevo juego que mezcla acción en 3D y rol en estado puro. El jugador se convierte en un agente secreto del futuro, que viaja hasta la sede de la confederación de mundos independientes (una megápolis llamada Miracle City) para realizar misiones de sabotaje, que faciliten los ataques de las tropas de un imperio rival. El juego promete libertad total de acción y una historia no lineal. Los programadores han recreado una ciudad viva, repleta de personajes interactivos. La componente rolera queda patente gracias a un sistema de habilidades mejorables, que nos deja evolucionar el personaje a lo largo del juego.

Un juego de acción con puzzles y enemigos inspirados en la mitología griega.

Arcade 3D en un ambiente mitológico

Matar a un Dios

▸NUEVOS JUEGOS ▸SABER INTERACTIVE, UBI SOFT ▸PC ▸ ACCIÓN ▸ 2003

Dioses y bestias mitológicas se enfrentan con humanos poseídos por deidades en «Will Rock», el nuevo juego de acción en primera persona que está desarrollando Saber para Ubi Soft. El héroe de esta aventura se llama Willford Rockwell (Will Rock para los amigos), un atípico héroe poseído por el espíritu del dios Titán. Rock viajará a través del tiempo hasta la antigua Grecia para luchar contra un gran variedad de seres mitológicos. El juego incluirá diez niveles y mapas exclusivos para multijugador, así como un extenso arsenal de armas, como la "pistola de medusa", una ballesta incendiaria o un rifle de ácido. El motor gráfico permite la fragmentación de objetos en tiempo real, para potenciar la sensación de estar en un ambiente vivo. Sin embargo, el aspecto más cuidado es la jugabilidad, como corresponde a todos los buenos arcades. «Will Rock» incluirá un buen número de puzzles, integrados en el desarrollo del juego, que harán las delicias de los aficionados al género de los arcades subjetivos tridimensionales.



Tom Clancy's GHOST RECON

ISLAND THUNDER



CASTRO SE HA IDO. CUBA ESTÁ EN EL CAOS.

AHORA ES EL TURNO DE LOS GHOSTS



PREPARATE PARA LA BATALLA

Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder

¡Nuevas misiones para el juego del año 2001 en PC!

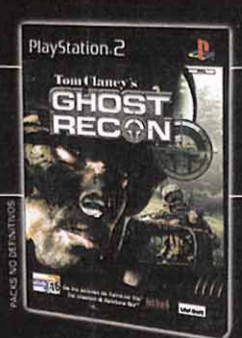
Libra una batalla en las selvas Cubanas en la más difícil de las campañas.



- 8 nuevas misiones para un jugador. 5 nuevos mapas multijugador.
- 12 nuevas armas incluido el rifle de francotirador SR-25 y el lanzagranadas MM-1.
- 3 nuevos modos multijugador: El Gato y el Ratón, Defender y Mastodonte completamente compatibles con tu juego Ghost Recon original.

Ahora también Ghost Recon en consolas









PACKS NO DEFINITIVOS













PlayStation 2

"EL MEJOR SHOOTER TÁCTICO," **PC GAMER (U.S.), JUEGO DEL AÑO 2001**
"SIMPLEMENTE: NO LO DEJES ESCAPAR." **IGN PC, JUEGO DEL AÑO 2001**

Play It On ubi.com

Ubi Soft. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI, Km.24. 28230 Las Rozas. MADRID
Tlfno: 91 640 46 00. Tlfno SAT: 902 11 78 03



www.ubisoft.es

2002 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

«The Lord of Creatures», el primer proyecto de Arvirago

Primer contacto

▶NUEVAS COMPAÑÍAS ▶ARVIRAGO ENTERTAINMENT ▶31 OCTUBRE



■ La compañía de Gonzo suárez prepara un juego fantástico ambientado en un mundo imaginario.

En la pasada edición de Art Futura se presentó en sociedad el primer proyecto de la compañía Arvirago Entertainment, la compañía fundada recientemente por Gonzo Suárez. Se titula «The Lord of Creatures» y es un proyecto de alto presupuesto con un plazo previsto de realización de dos años y medio. El juego transcurrirá en un mundo habitado por criaturas inimaginables y utilizará un potente motor gráfico desarrollado dentro de la propia compañía. Otra de las características más destacadas del juego será una fuerte componente online. Aún no hay fecha definitiva para el lanzamiento del proyecto, ya que los responsables de la compañía están negociando su distribución internacional.

Los videojuegos, importantes para Art Futura

Imprescindibles

▶EXPOSICIONES ▶ART FUTURA ▶31 OCT/3 NOV

El pasado mes de noviembre tuvo lugar la decimotercera edición del festival de arte y nuevas tecnologías Art Futura, que una vez más se celebró en Barcelona. Esta edición del certamen ha prestado especial atención a la cultura del videojuego. Se celebraron homenajes lúdicos a clásicos como «Space Invaders», actuaciones musicales inspiradas en los sonidos producidos por consolas como la Nintendo Gameboy o microordenadores míticos como el Commodore 64. En el ciclo de mesas redondas y conferencias, han intervenido personajes como Gonzo Suárez (creador de «Commandos») o Ernest Adams («Madden»).

Los más esperados

Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores y de noticias pero, ¿cuándo vamos a poder disfrutar de tan esperados títulos? Aquí os ofrecemos los últimos datos sobre los lanzamientos más importantes para el futuro. Lamentablemente, habrá que esperar para probar la nueva aventura de Lara Croft y juegos como «Project I.G.I. 2».

PARRILLA DE SALIDA

Pro Race Driver
▶DICIEMBRE 2002 ▶VELOCIDAD ▶PC, PS2 ▶CODEMASTERS
La versión de PS2 ya ha llegado. Ahora, sólo queda esperar que el juego de PC no se retrase más de la cuenta.

Splinter Cell
▶ENERO 2003 ▶ACCIÓN/ESTRATEGIA ▶PC, XBOX ▶RED STORM, UBI
Tom Clancy inventa un juego innovador, protagonizado por un soldado miembro de un grupo de operaciones especiales no reconocido por el gobierno.

Unreal II: The Awakening
▶ENERO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES
La espera ha sido larga pero parece que «Unreal II» no va a acumular nuevos retrasos y que aparecerá finalmente en enero del próximo año.

Colin McRae Rally 3
▶PRINCIPIOS 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS, PROEIN
Si todo sigue según lo previsto, la tercera parte de «Colin McRae Rally» saldrá a la venta en un par de meses. Esta entrega promete grandes mejoras en la tecnología.



CALENTANDO MOTORES

Lara Croft. Tomb Raider: The Angel of Darkness
▶FEBRERO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶CORE DESIGN, EIDOS
Por primera vez en la historia, Lara se vuelve impuntual y Eidos retrasa el lanzamiento de «El Angel de la Oscuridad» hasta febrero.



Praetorians
▶FEBRERO 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN
Ya falta poco para descubrir todas las virtudes de «Praetorians», el nuevo proyecto de Pyro Studios.

I.G.I. 2: Covert Strike
▶FEBRERO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶INNERLOOP, CODEMASTERS
El espionaje según Innerloop regresa en un par de meses a nuestros PCs, en este juego mezcla de acción y táctica.

Doom III
▶VERANO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, ACTIVISION, PROEIN
O mucho nos equivocamos o «Doom III» será el juego más impactante de 2003. Carmack vuelve a hacer historia con este juego de acción y terror.

EN BOXES



Halo: Combat Evolved
▶VERANO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC ▶GEARBOX, MICROSOFT
El mejor juego de acción visto en una Xbox también visitará las pantallas de nuestros PCs. Ya quedan sólo seis meses para echarle el guante. Descubre cómo será la guerra en el futuro, gracias a la visionaria imaginación del equipo de Gearbox.

Commados III
▶OTOÑO 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN
La nueva entrega del juego español más rentable de la historia promete muchas y grandes cosas, esperamos impacientes nuevas noticias.

Black and White 2
▶FINALES 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD, EA
Más ambicioso, más profundo, mejor. El mejor juego de estrategia del pasado año tendrá una segunda parte, que no llegará hasta finales del próximo año.

LIBERA LA IRA DE LOS DIOSES.

AGE of MYTHOLOGY

DE LOS CREADORES DE AGE OF EMPIRES® I & II

Los creadores de Age of Empires I&II vuelven a un tiempo en el cual el hombre plantaba cara al poder de los dioses.

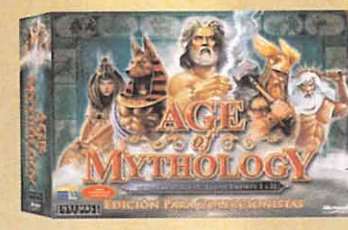
Alístate en las grandes batallas de la mitología griega, egipcia y nórdica y crea la civilización antigua más fuerte.

No juegues. Caerás rendido.

www.microsoft.com/spain/juegos







También disponible edición para coleccionistas:

Incluye:
- Juego.
- DVD "Así se hizo" (en inglés).
- Banda Sonora Original.
- Miniposters.
- Libro "Bullfinch´s Mythology"(en inglés).
- Figurita "Minotauro".









ABJ Asociados

© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Game Studios logo, Age of Mythology, Age of Empires, and The Age of Kings are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other products and company names mentioned herein may be trademarks of their respective owners.

El 80% de las revistas de juegos vendidas en España son de Hobby Press

Hobby Press, editorial líder en revistas de videojuegos

Según los datos hechos públicos en el último control de OJD (Oficina para la Justificación de la Difusión), Hobby Press se afianza como la editorial líder en el sector de revistas de videojuegos en nuestro país. De las siete publicaciones de juegos controladas por este organismo –el resto de las revistas de videojuegos que pueden encontrarse en los quioscos tienen ventas mínimas y no están auditadas– cinco revistas pertenecen al grupo Hobby Press y suman en su conjunto el 80% del total del mercado.

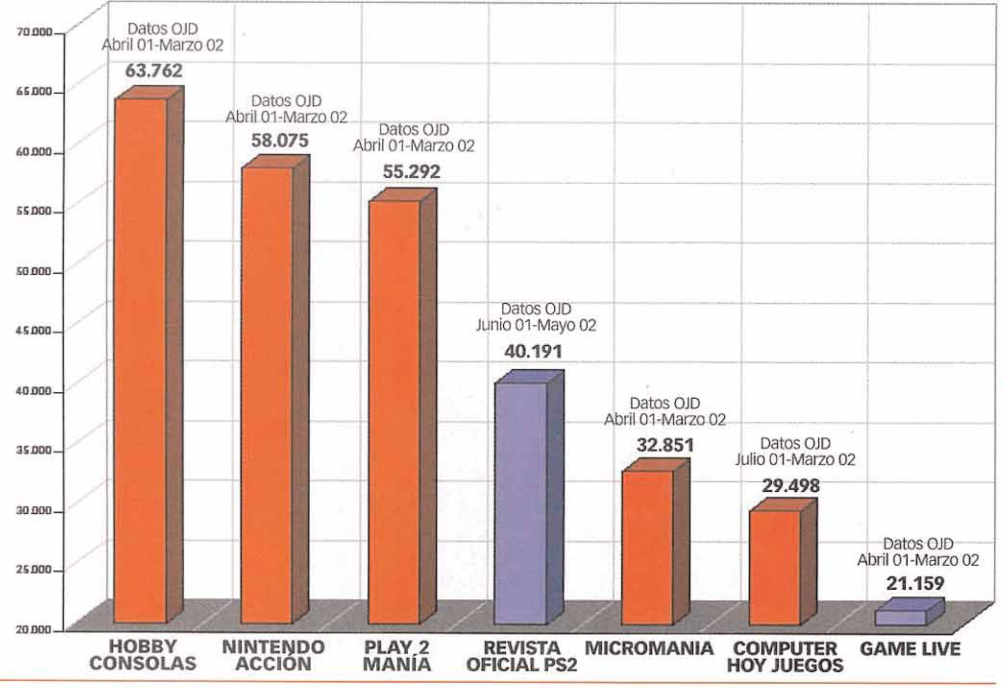
Las distintas cabeceras de Hobby Press son, a su vez, líderes en cada uno de sus segmentos. De este modo, dentro del total de publicaciones de videojuegos, Hobby Consolas se sitúa como líder indiscutible con una venta media mensual de 63.762 ejemplares. Le sigue Nintendo Acción con una venta promedio de 58.075 ejemplares y Play2manía, que a su vez es líder, –con 55.292 ejemplares mensuales– en el segmento de publicaciones para Playstation2. Dentro de las publicaciones dedicadas a los juegos para Pc, Micromanía sigue siendo la revista número uno con 32.851 ejemplares, seguida por Computer Hoy Juegos, el último lanzamiento de la editorial, con 29.498 ejemplares mensuales.

Por todo ello, os agradecemos vuestro incondicional apoyo, ya que sin vuestra ayuda este magnífico resultado no sería posible.



■ La revista de juegos para PC más vendida en España.

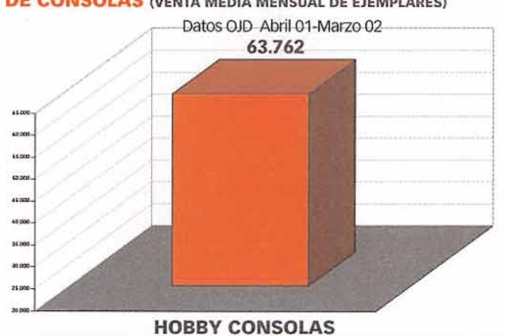




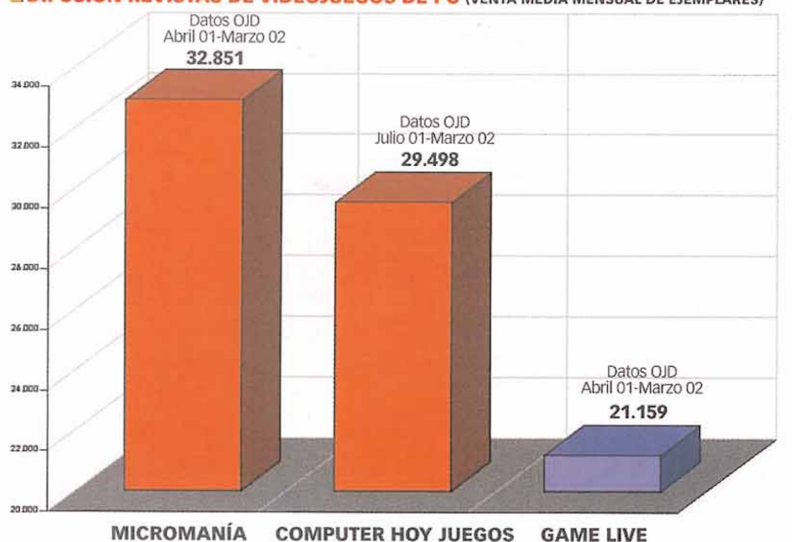
DIFUSIÓN REVISTAS DE JUEGOS DE NINTENDO (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



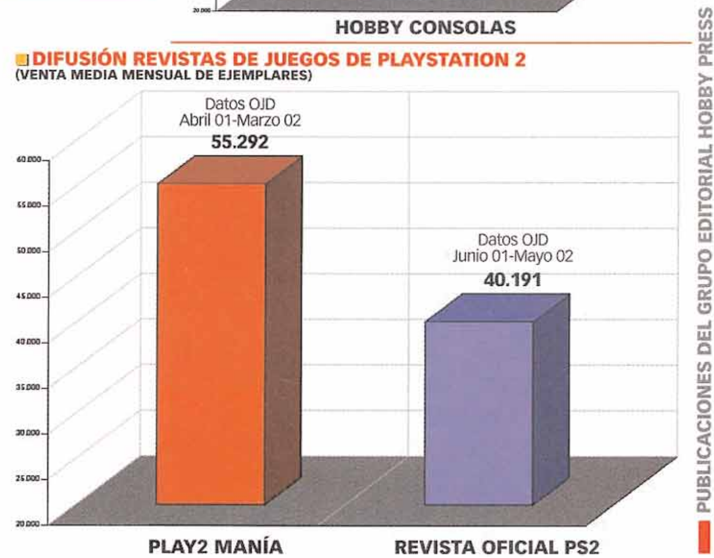
DIFUSIÓN REVISTAS MULTIPLATAFORMAS DE CONSOLAS (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



DIFUSIÓN REVISTAS DE VIDEOJUEGOS DE PC (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)

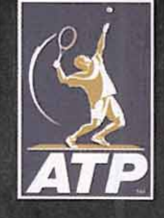


DIFUSIÓN REVISTAS DE JUEGOS DE PLAYSTATION 2 (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



■ PUBLICACIONES DEL GRUPO EDITORIAL HOBBY PRESS
■ PUBLICACIONES DE OTRAS EDITORIALES

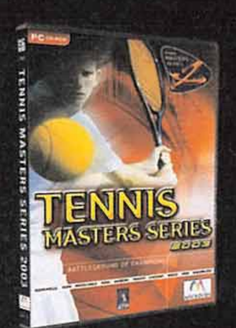




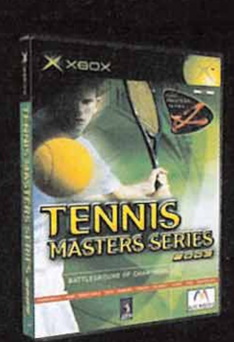
TENNIS MASTERS SERIES

2003

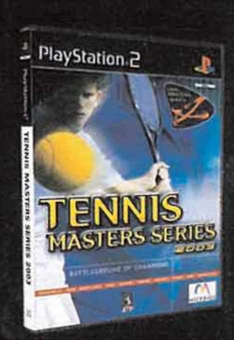
El juego oficial del Tennis Masters Series















GAME BOY ADVANCE





Distribuido en España por:



www.Virgin.es

"PS" y "Playstation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
© 2002 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, y el logo de Xbox son marcas registradas de Microsoft Corporation en U.S. y/o otros paises.
Nintendo®, Game Boy, Game Boy AdvanceTM, y Gamecube son marcas registradas de Nintendo Co.
© 2002 Microïds - © 1999 TPL. Todos los derechos reservados.

Acción futurista

Breed



- PC
- BRAT DESIGN
- ACCIÓN
- PRIMAVERA 2003

1 Para cumplir los objetivos de detener una invasión alienígena (que da nombre al juego), el jugador alternará la vista entre primera y tercera persona, y podrá hacer uso de distintos vehículos y unidades de asalto, como torres ametralladoras. Los inmensos escenarios del juego, además, alternarán también entre la superficie terrestre y la órbita del planeta.

2 El jugador controla a un miembro de la Fuerza Darwin a lo largo de 25 misiones en las que se plantean una serie de objetivos muy diversos: rescate, escolta, ataque, defensa, etc. Además, cuando se utilizan vehículos es posible asumir distintos roles (artillero, piloto...) combinando el control directo del personaje del jugador con la IA que controla otros personajes.

3 Pese a que Brat Design (formado por antiguos integrantes de Psygnosis) asegura que la tecnología es clave en la creación de «Breed», el guión que sirve de punto de partida pretende ser igualmente una de las piezas clave del desarrollo. A medida que se va avanzando, el jugador descubre los secretos de una apasionante historia, contada en forma de secuencias cinemáticas.

LA GUERRA CONTINÚA.

A la venta en diciembre.



MeriStation

"Lo que encontrarás en esta segunda edición es justo lo que esperas".



"Los desarrolladores se han tomado en serio la tarea de pulir la joya en bruto que tenían entre manos".

SUDDEN STRIKE II

EL MUNDO ES UN ENORME CAMPO DE BATALLA Y LA GUERRA CONTINÚA SEMBRADA DE VENGANZA. EN SUDDEN STRIKE II HAY INCLUSO MÁS ACCIÓN GRACIAS A BATALLAS MÁS REALISTAS Y UN SISTEMA DE CONTROL MEJORADO. UNA GUERRA EN EL AIRE, EN LA TIERRA Y AHORA TAMBIÉN EN EL OCÉANO.

CARACTERÍSTICAS:

- 5 NACIONES: AMÉRICA, ALEMANIA, GRAN BRETAÑA, RUSIA Y, POR PRIMERA VEZ, JAPÓN.
- 5 PODEROSAS CAMPAÑAS CON MÁS DE 40 MISIONES QUE TE DEJARÁN SIN ALIENTO.
- MODO MULTIJUGADOR FASCINANTE.









SUBTÍTULOS EN CASTELLANO

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3º, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Para más información consulta:
www.SuddenStrike2.com



Este anuncio no tiene de ningún modo la intención de glorificar las atrocidades de la Segunda Guerra Mundial o hacer que éstas parezcan inocentes. Esto es meramente un juego de táctica y estrategia.





© 2002 CDV Software Entertainment AG. Subject to change.

Monstruos contra monstruos

BloodRayne

- PC, XBOX
- TERMINAL REALITY
- ACCIÓN
- ABRIL 2003

1 La base de la acción en el juego de Terminal Reality es una perspectiva en tercera persona, y la combinación de las habilidades vampíricas de Rayne, la protagonista, con el manejo de todo tipo de armas, que controla con ambos brazos.

2 Aunque la historia se centra en los años previos a la Segunda Guerra Mundial, el guión no es excesivamente protagonista en el juego, ni intenta ser realista. Se trata de una mezcla de fantasía bélica y novela gótica donde los nazis, monstruos de todo tipo (incluyendo a la protagonista) y acción, se dan la mano en una suerte de cómic adaptado a videojuego.

3 Rayne recupera la vitalidad perdida del modo más directo que un vampiro puede hacerlo: saltando a la yugular del rival y sorbiendo su sangre. Aunque el juego es bastante explícito en este sentido, su estética fantástica hace que su nivel de violencia no resulte gratuito.

1



2

3

ESTRENO 18 DICIEMBRE

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LAS DOS TORRES

NEW LINE CINEMA PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE WINGNUT FILMS "THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS" ELIJAH WOOD IAN McKELLEN LIV TYLER VIGGO MORTENSEN SEAN ASTIN CATE BLANCHETT JOHN RHYS-DAVIES
BERNARD HILL CHRISTOPHER LEE BILLY BOYD DOMINIC MONAGHAN ORLANDO BLOOM HUGO WEAVING MIRANDA OTTO DAVID WENHAM BRAD DOURIF KARL URBAN Y ANDY SERKIS COMO GOLLUM
JOHN HUBBARD Y AMY MacLEAN VICTORIA BURROWS NGILA DICKSON RICHARD TAYLOR WETA LTD, NZ JIM RYGIEL HOWARD SHORE MICHAEL HORTON GRANT MAJOR
ANDREW LESNIE, A.C.S. RICK PORRAS JAMIE SELKIRK MARK ORDESKY BOB WEINSTEIN HARVEY WEINSTEIN ROBERT SHAYE MICHAEL LYNNE BARRIE M. OSBORNE FRAN WALSH PETER JACKSON J.R.R. TOLKIEN
FRAN WALSH & PHILIPPA BOYENS & STEPHEN SINCLAIR & PETER JACKSON PETER JACKSON

NEW LINE CINEMA
AURUM

www.elsenordelosanillos.aurum.es

EL VIAJE CONTINÚA

Gana premios en www.aurum.es

Con la colaboración de:







El cowboy ha vuelto

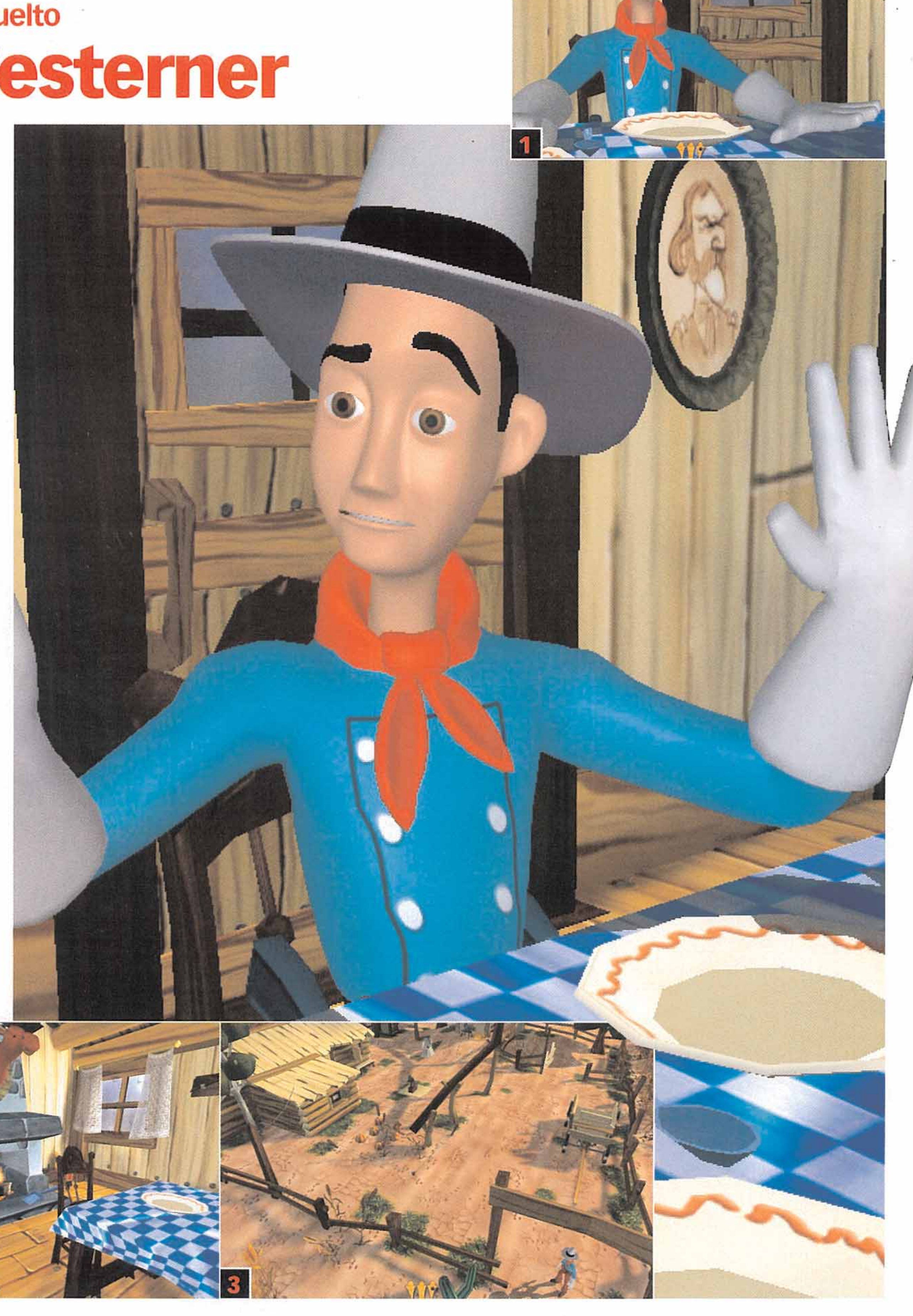
The Westerner

▶PC
▶REVISTRONIC
▶AVENTURA GRÁFICA
▶2003

1 Fenimore Fillmore, tras «Three Skulls of the Toltecs» vuelve a asumir el protagonismo de la nueva aventura gráfica de Revistronic. La mayor diferencia con su anterior aparición en un videojuego, es que «The Westerner» está creado a partir de un motor 3D, en el que se ha procurado dar a los personajes una estética de dibujo animado, muy en la línea de producciones para la pantalla grande como "Toy Story".

2 El desarrollo de la acción es el más clásico de las aventuras gráficas, pese a su tecnología gráfica. La exploración del entorno, la búsqueda de objetos y la resolución de puzzles y enigmas harán que los aficionados disfruten de lo lindo con un producto que, además, está hecho en España.

3 La estética del juego, pese a ajustarse perfectamente a la historia y la ambientación clásica del "Far West", recuerda enormemente por su diseño artístico a otro producto del estudio, aparecido hace ya un tiempo, bajo el sello de Dinamic: «Grouch».



1

2

3

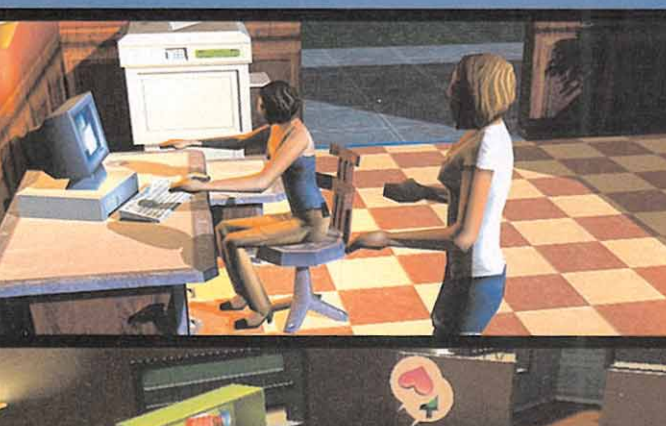
PARTNERS

19,95 €
IVA INCLUÍDO

Poder, ambición, lujuria, ¡y muy pocas ganas de trabajar!

Toma las riendas de un bufete de abogados y gestiona las relaciones de sus ajetreados empleados.
Deberás atender sus necesidades de amor, amistad, lujuria, deporte y cultura sin descuidar del todo su vida profesional.

PC CD-ROM
PARTNERS
PODER, AMBICIÓN, LUJURIA... ¡TODO ES POSIBLE!
Interactive
MONTE CRISTO







- *Centenares de interacciones entre los personajes.*
- *250 objetos con los que interactuar durante la jornada laboral.*
- *21 abogados, 100 casos distintos, 3 campañas y más de 20 misiones.*



www.planetadeagostini.net





Guerra e infiltración

Specnaz: Project Wolf



▶PC
▶BYTE
▶ACCIÓN
▶2003

1 Byte, un equipo de desarrollo afincado en Bratislava, desarrolló el motor gráfico «Amoeba» con la idea de hacer de «Specnaz» un juego que resultara enormemente realista. La combinación de escenarios en interiores, con exteriores de enorme grandeza, donde se simula la visión total hasta una distancia de cuatro kilómetros, quiere hacer experimentar al jugador la sensación de "estar ahí".

2 El juego se estructura en torno a cinco campañas que se desarrollan en otros tantos países (Iran, Yemen, Afganistán, Uzbekistán y Myamar), con un solo objetivo final: recuperar cabezas nucleares robadas en Rusia por el grupo terrorista Abu Nidal.

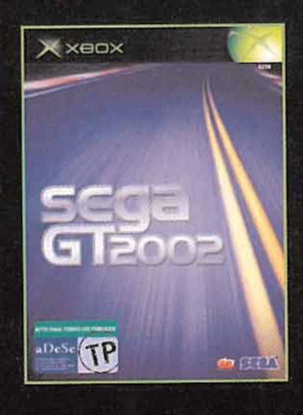
3 El nombre del juego hace referencia a un lobo entrenado por fuerzas militares que sirve de apoyo al jugador. Casi un 60% de las misiones obligan al jugador a utilizar tan curioso compañero como un elemento indispensable para examinar el entorno.

DOS JUEGOS DE REGALO, PARECE QUE YA ES NAVIDAD.



Estas navidades cómprate una Xbox por sólo **249,90** Euros* y te llevas también los juegos: Sega GT 2002 y Jet Set Radio Future**.

Oferta limitada. Válida hasta fin de existencias.





A la venta en





www.xbox.com/es

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

*Precio de venta recomendado. Precio de venta al público estimado para los juegos mencionados: 120€. © 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Sega GT 2002: Copyright: © WOW ENTERTAINMENT INC/Sega Corporation, 2002. Jet Set Radio Future © SEGA Corporation/Smilebit Corporation, 2002.



CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

Avances retrasados



@ Os escribo porque hace dos meses, en la sección Avance, dijisteis que en la revista siguiente, en la número 94, ibais a hablar de «Splinter Cell», pero no lo habéis hecho. Por favor, explicadme qué ha pasado, porque me gustaría saber más de ese juego.

Juan Antonio

La sección de Avances pretende ser una vía de información para que vosotros, nuestros lectores, sepáis de primera mano qué podéis esperar de la revista del mes siguiente. Sin embargo, como se especifica en la misma página, todo lo que ahí figura está supeditado a la actualidad del sector. En el caso concreto de «Splinter Cell» ha sucedido simplemente que el juego ha sufrido un retraso imprevisto, pasando su fecha de lanzamiento de finales de noviembre a finales de enero.

Mechwarrior 4



@ Escribo acerca de la queja de un lector hace dos meses sobre los packs de «Mechwarrior 4». Yo formo parte de un clan de «Mechwarrior» aquí en España y nosotros también hemos sufrido estos problemas, pero hemos podido recurrir a métodos un poco menos ortodoxos: un miembro del clan que es de Algeciras ha cruzado la frontera y nos ha conseguido los packs en Gibraltar. Eso sí, es una vergüenza que tengamos que ingeniárnoslas de esta forma. Por cierto, para quien esté interesado en visitarnos o unirse a nuestro clan, nuestra dirección es: www.corsarios.org.

Nuwanda

Lo dijimos hace dos meses y lo volvemos a decir: es, efectivamente, una lástima que haya que llegar a estos extremos para conseguir la ampliación de un videojuego cuya primera parte, además, sí ha aparecido en nuestro país. No dudamos de que haya estudios de mercado que desaconsejen su publicación, pero eso no quiere decir que nos tiene que parecer bien.

Requisitos máximos

@ Os escribo acerca de los requisitos recomendados de los juegos, y es que me extraña mucho que en algunos juegos recomendéis configuraciones tan elevadas como un Pentium IV a 2 GHz, con una GeForce 4 4600 y un Gb de RAM. Qué quiere decir esto, ¿que alguien con una GeForce 3 500, un procesador a 1300 GHz y medio GB de RAM, no puede ponerlo todo a tope? Es más, ¿por qué una 4600 y no una 4200 o una? Creo que hoy en día no hay juegos que expriman tanto el hardware.

Anónimo

Los requisitos recomendados que aparecen en las reviews no representan, como tú pareces entender, la configuración mínima con la que Micromanía recomienda utilizar un juego, sino la configuración mínima con la que garantizamos que el juego va a funcionar bien. El matiz, pequeño pero importante, está en la palabra "garantizamos" y es que sólo podemos recomendar una configuración de entre todas las que hemos probado para el juego. Nosotros, evidentemente, no disponemos de todas las configuraciones imaginables, de manera que si un juego se prueba en varias configuraciones y, por ejemplo, por problemas de compatibilidad sólo funciona en la más elevada, ésa es la que figura como recomendada.

Cajas problemáticas



@ Quiero protestar por la nueva caja estilo DVD en que aparecen muchos juegos de PC. Tengo entendido que resulta más económico para las distribuidoras, pero los usuarios seguimos pagando lo mismo. Mi pregunta es ¿por qué esto no pasa en otros países? ¿Por qué en Inglaterra, por ejemplo, sale una edición especial de «Return to Castle Wolfenstein» en caja metálica, mientras aquí sólo tenemos la del DVD?

Anónimo

Carta del mes: Problemas conyugales

Esto no es una carta de protesta, es una petición de ayuda: ¿cómo le digo a mi mujer que me quiero actualizar el ordenador para poder jugar a «Unreal Tournament 2003» sin que se cachondee de mí? Me gustan los juegos de PC y me resisto a comprarme una consola, pero creo que el ordenador como plataforma de juego se muere. Y se muere por culpa de la imposibilidad económica de actualizar el ordenador cada pocos años para poder utilizar juegos cada vez más exigentes. La supervivencia quizás pase por ajustar los juegos a la realidad de la mayoría de los ordenadores y ofrecer mejores historias.

Albert Company



Puedes probar a cambiarle la actualización por acompañarla tres veces a ir de compras. Bueno, bromas aparte, lo cierto es que la actualización de hardware es a la vez la maldición y la bendición de los usuarios de PC, porque al mismo tiempo que nos obliga a hacer una inversión nos permite disfrutar de un software más avanzado.

La queja: ¿Y mi Parche?

@ Ya sé que es un tema recurrente, pero es que estoy indignado por los problemas con los parches y los videojuegos. Resulta que «Civilization III» tiene un parche que, según me han dicho, soluciona algunos problemas del juego y añade mejoras al sistema de control, pero cuando voy a la página oficial en español del juego no hay nada de nada. Curiosamente, cuando voy a la misma página en inglés (versión norteamericana) no sólo está el parche (que no vale para nuestra versión) sino que tienen una página de ayuda al usuario e incluso un teléfono de consulta. Sólo tengo que decir, ¿hasta cuándo?

Rafael de la Guetto

Se trata efectivamente de un problema muy frecuente, demasiado, sin duda, pero a la vez con una solución tan sencilla que parece mentira que se siga produciendo una vez y otra. En el caso concreto de «Civilization III» el asunto es más gordo aún de lo que nos cuentas, porque no es que no haya parche, sino que simplemente no está puesto en la página web española. Si te diriges a la página de la compañía Firaxis (www.firaxis.com) podrás encontrar en su sección de descargas el parche en español (al menos el primero de los dos que han aparecido hasta el momento). Y no, nosotros tampoco entendemos por qué no han podido colocarlo en la página española del juego. Sobre todo siendo como es el parche para la versión española del juego. En fin.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

Sobre las cajas de ese tipo hay opiniones para todos los gustos, porque también hemos recibido cartas que hablan de la gran cantidad de espacio que ahorran y hay incluso quien las encuentra mucho más modernas y atractivas. Otra cuestión es, por supuesto, que si se emplean porque cuestan menos dinero esto debería repercutir en beneficio del consumidor, algo que a veces sucede (recordemos que éste es el envase tradicional de las series económicas), pero no siempre.
En cuanto a las ediciones especiales, en fin, son las cifras las que mandan y al parecer en España, salvo excepciones, no hay mercado suficiente para ese tipo de productos; esperaremos a que lleguen tiempos mejores para los videoadictos...

Mejor por correo

@ Os escribo indignada por la nueva forma que habéis adoptado para realizar los sorteos: por móvil. El correo era mucho más económico y si queríais introducir esta nueva manera de participar, podríais haberlo hecho sin eliminar el método tradicional. Espero que recapacitéis y retoméis la carta por correo como opcional.

Arwen

La decisión de pasar los concursos a formato telefónico ha sido tomada después de muchas deliberaciones y tras haber recibido las peticiones de muchísimos lectores que así nos lo solicitaban. Entendemos que el teléfono móvil se ha integrado de forma definitiva en las costumbres de la mayoría y que, por lo tanto, este formato resulta más cómodo, rápido y accesible para la gran mayoría. El mantener la opción del correo es algo que hasta ahora no se había sugerido, pero puedes estar segura de que si recibimos suficientes mensajes en ese sentido intentaremos adecuarnos a vuestros deseos tanto como nos sea posible.

Atención al cliente



@ He seguido fielmente la colección de videojuegos que ofertaba el periódico El Mundo y, una vez completada, envíe unos cupones para que me enviaran de regalo «Real War», pero aunque avisaban que si se agotaba te mandaban otro de los productos a elegir, después de unos cuantos meses de espera no he recibido ni una bolsa de pipas. Me siento decepcionado porque esperaba que, por lo menos, me hubieran mandado un escrito diciendo que se había acabado todo y que yo me había quedado sin nada.

Iban Etxebarria

Nos hemos puesto en contacto con FX, compañía que gestiona esta promoción, para comunicarles tu problema y se han mostrado muy sorprendidos porque no hayas recibido tu regalo. Según ellos puede tratarse de una confusión en los nombres o de un problema en el envío y en cualquier caso sólo tienes que mandar un e-mail contando tu problema a mail@fxplanet.com e intentarán solucionártelo lo antes posible, así que ya sabes...

Demos en castellano



Formidable El triunfo de Akiles, el jugador español que ha conseguido nada menos que tres medallas de plata para nuestro país en las ciberolimpiadas de Corea.

Lamentable Que Infogrames no haya considerado oportuno colocar en la web oficial de **«Civilization III»** el parche de la versión española del juego.

En pocas palabras



SÍ nos gusta

- Que cada vez falte menos para la Navidad, y no sólo por el turrón y los regalos, sino porque eso implica, como todos los años, la inminente llegada de un aluvión de nuevos y muy buenos títulos.
- El especial interés que han levantado los videojuegos y todo lo que los rodea en la última edición del festival Art Futura.
- El regreso al PC de un personaje de cómic tan carismático como Batman, a través de un videojuego de Ubi.
- El protagonismo que están adquiriendo últimamente los videojuegos en todos los medios y que, ¡por fin!, no sea por motivos negativos.

NO nos gusta

- Que los usuarios españoles tengan que recurrir a la compra online para poder adquirir de importación algunos videojuegos.
- Que no haya forma de acabar con los retrasos. ¿Cuándo podremos, de verdad, jugar a «Splinter Cell»?
- Que, salvo honrosas excepciones los usuarios españoles no puedan disfrutar de las ediciones especiales de algunos juegos.
- Que la web oficial de «Syberia» cuente con versiones en inglés, francés y hasta italiano, pero no en español.



Humor

por Ventura y Nieto





@ Quiero quejarme de que la gran mayoría de las demos que incluís en los CDs de Micromanía están en inglés. Además tenéis que poner algún que otro juego completo como hacen, por ejemplo, en Computer Hoy Juegos.

Fernando Cavero

Siempre procuramos guiarnos por los criterios de máxima actualidad, porque pensamos que lo que realmente os interesa es probar cuanto antes las novedades. Y eso sin mencionar que la mayoría de las demos nunca se traducen. Por eso mismo los juegos completos no tienen cabida en nuestros CDs que, insistimos, pretenden ser una ventana al futuro y no al pasado.

La Polémica del mes

Yes al Inglés

@ **Aun a riesgo de enfurecer a algunos, quiero decir que estoy al 100% con la distribuidora de «Neverwinter Nights». Me resulta casi imposible imaginar una solución mejor que la que han encontrado y que ha molestado a tanta gente. Mucha gente que conozco habla inglés, y casi todo el mundo lo entiende, y, de ellos, muchos odian (odiamos) las traducciones. Perded la esperanza, un juego en español nunca será como un juego en inglés. ¿Cuál fue el último juego traducido a la perfección que hemos visto? ¿«Grim Fandango»? Ni siquiera. Desde aquí os digo, roleros, que el que no juegue a un juego en ingles, apenas está viendo la punta del iceberg. Aprended inglés, que es un idioma corto, primitivo y sencillo, y ante todo, recordad no hacerlo en Opening ;-)**

Gonzaga Salaverri Alvarez

Desde siempre el tema de la traducción de videojuegos ha creado los más intensos debates entre los aficionados a los videojuegos. Tu carta expresa tu opinión al respecto y, por lo tanto, nos merece el mayor de los respetos. Sin embargo, aunque la primera parte de la misma, tu apoyo a la política de lanzamientos de Infogrames, es irreprochable, con respecto a la segunda nos permitimos hacerte notar que ni todo el mundo habla inglés ni, lo que es más importante, tiene por qué hacerlo. Por supuesto que saber inglés es estupendo para disfrutar de un juego en su versión original, pero, al menos a nosotros, nos parece razonable pensar que los jugadores hispanohablantes tienen derecho a una versión en su idioma.

Icewind dale 2



@ **Os escribo para preguntaros acerca de "Icewind Dale 2". ¿Qué es lo que pasa? ¿Por qué se retrasa tanto? ¿Lo están doblando y traduciendo? ¿Sacarán la edición especial aquí en España?**

Frank

Hemos hablado con los responsables de Virgin Play, compañía responsable de la distribución del juego en España, y nos han explicado que los retrasos han sido debido a problemas internos de última hora en Titus, propietarios de Interplay, aunque el juego ya está totalmente traducido y doblado. En principio el juego aparecerá, si no hay más problemas nuevos, a finales de noviembre.

Juegos caros

@ **Tengo que firmar un enorme suspenso a las compañías distribuidoras de juegos. El otro día me acerqué a la tienda de turno y observé con alegría que estaba «Neverwinter Nights». Ya estaba pensando en cuánto llevaba en la cartera cuando vi el precio: 59,99 euros... Menudos impresentables; por mí ya pueden quedarse con su juego.**

Oscar Gainzarain

Poco más podemos añadir a lo que tú dices, salvo, quizá, que ya son muchos los mensajes que nos han llegado expresando su malestar por el elevado precio de este juego, en especial, y en esto coincidís casi todos, dada su pobre presentación. Esperemos que estas llamadas de atención hagan reflexionar a los responsables para futuros lanzamientos.

Diablo sí



@ **Estoy totalmente en contra de lo expresado por Sengi en esta sección hace dos meses infravalorando el magnífico "Diablo II". Se trata de uno de los mejores juegos de todos los tiempos, coge lo mejor de los juegos de rol y lo pone al servicio de la acción. Sus posibilidades son realmente abrumadoras. Sinceramente, no entiendo la postura de este señor.**

Javivi

La opinión de Sengi ha levantado numerosas ampollas y son montones las cartas que nos han llegado mostrándose absolutamente en desacuerdo con ella. Ahí queda la tuya como muestra de que la serie "Diablo" sigue contando con una enorme cantidad de incondicionales en nuestro país.

Cuestión de gustos

@ **Me gustaría saber con qué criterios ordenáis los juegos en la Lista de Recomendados, y es que no entiendo cómo es posible que un juego aparezca por debajo de otro que se analizó en la misma revista y con menor puntuación, como por ejemplo, el caso de «Freedom Force» y «Jedi Outcast»; si «Freedom Force» es más recomendable que «Jedi Outcast», ¿no debería tener más nota?**

Anónimo

La Lista de Recomendados no es una comparativa entre las calidades de los diferentes juegos, sino que se trata de un lugar en el que indicamos a qué juegos estamos jugando en cada momento los componentes de la redacción de Micromanía y tiene más que ver con nuestros gustos personales que con una valoración objetiva de los mismos (para eso ya están las notas). En el caso concreto que nos comentas, aunque al principio «Jedi Knight 2: Jedi Outcast» estuvo por encima de «Freedom Force» luego la situación se invirtió porque hemos estado jugando últimamente más a éste último.



Lo mejor... La aparición de **Arvirago**, una nueva compañía de software española que, además, llega respaldada por el prestigio de **Gonzalo Suárez**.

Lo peor... Que **«Angel of Darkness»** haya visto aplazada su fecha de aparición, en una serie que hasta ahora había sido siempre puntual.

Preguntas sin respuesta

¿Quién... es el responsable de que un proyecto de la importancia y, sobre todo, el secretismo de «Doom 3» haya sido filtrado a Internet y esté ahora mismo a disposición de todos aquellos que quieran descargarlo?

¿Dónde... pretenden llegar las compañías de videojuegos con su carrera alcista de precios que lleva a exageraciones tales como los 60 euros de «Neverwinter Nights»?

¿Cuánto... ha influido la polémica alrededor de sus supuestos contenidos violentos en que «GTA 3» sea el primer videojuego en la historia del Reino Unido en alcanzar el millón unidades vendidas?

¿Qué... consecuencias tendrá la "guerra" que amenaza con declararse entre Nintendo y Nokia por el mercado de los videojuegos portátiles?

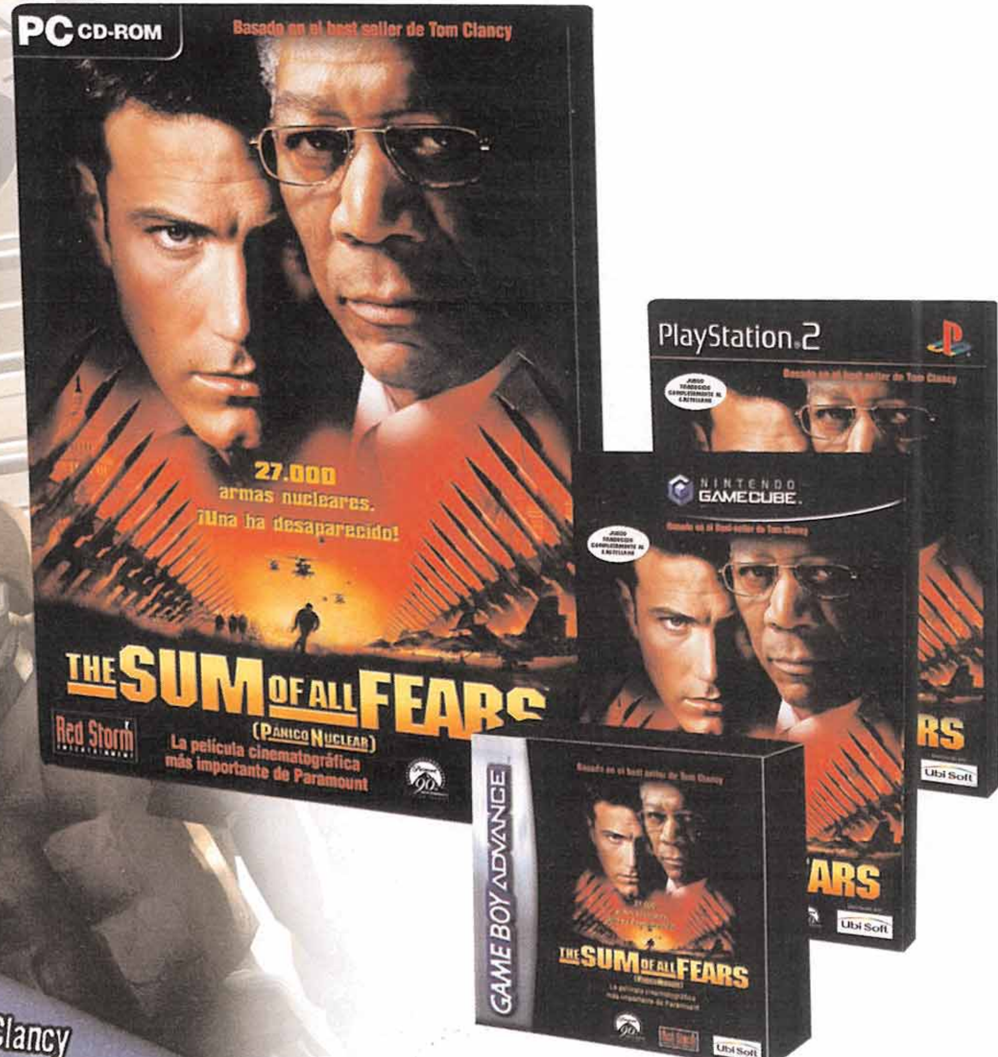
¿Qué... nuevas posibilidades abre para el mundo de los videojuegos la aparición del primer videojuego para ciegos, un juego de carreras llamado «Drive» y cuyo interfaz es exclusivamente auditivo?

¿Por qué... se pone Blizzard a hacer arcades 3D, nada menos que para la serie «Starcraft» y encima sólo para videoconsolas?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

THE SUM OF ALL FEARS™
[PÁNICO NUCLEAR]

"BASADO EN EL BEST-SELLER DE TOM CLANCY Y EN LA MÁS IMPORTANTE PELÍCULA DE PARAMOUNT



"...Mezcla lo mejor del Best-Seller de Tom Clancy y de la película de Paramount para crear un juego con suspense e intuitivo..."

—John Gaudiosi
Hollywood Reporter

De los creadores
del galardonado juego
de Tom Clancy "Ghost Recon" ™



















Ubi Soft
Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres
Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI. Km.24
28230 Las Rozas. MADRID
Tlfno: 91 640 46 00



© 2002 Paramount Pictures. Todos los derechos reservados. Red Storm y Red Storm Entertainment son marcas registradas de Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. es una compañía de Ubi Soft Entertainment. Tom Clancy's The Sum of All Fears es una marca registrada de Jack Ryan Enterprises, Ltd. bajo licencia de Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft Entertainment y el logo de Ubi Soft son marcas registradas de Ubi Soft Entertainment. Todas las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.

Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.

En el punto de mira



FIFA FOOTBALL 2003

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 97

Un Crack

LA OTRA NOTA: **98**

Creo que «FIFA 2003» es el mejor juego de fútbol para PC. Los jugadores son más reales que nunca y se mueven mejor incluso que los que salen por la tele. Fernando Casero

El hecho de que sea el mejor juego de fútbol disponible, algo que yo mismo reconocí, no implica que sea el mejor juego de fútbol posible. Se trata de un juego magnífico, no cabe duda, pero que todavía no nos da el tipo de control absoluto sobre los jugadores que requeriría una nota como la que reivindicas en tu carta.

Anselmo Trejo (autor de la review)



EN CONTRA

Al Patadón

LA OTRA NOTA: **80**

No me parece que sea para tanto. Me parece más bien que quién ha escrito la review es un forofo del fútbol y se ha dejado llevar por su afición, por que el juego tiene bastantes fallos. Juanillo

Independientemente de que me guste o no el fútbol (que como te puedes imaginar, es que sí), estoy convencido de que «FIFA 2003» es un videojuego estupendo y muy interesante. Comparándolo elemento a elemento con todos los títulos del género que hay disponibles ahora mismo en el mercado para ordenadores compatibles, se muestra muy superior, y además es sin duda el mejor de la serie «FIFA» y, personalmente, creo que sus virtudes compensan sobradamente todos sus posibles fallos. De todas formas, por supuesto, respeto tu opinión.

Anselmo Trejo (autor de la review)

The Thing

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

Una "cosa" estupenda

Creo que el juego desprende una sensación de peligro buenísima, y siempre parece que vaya a pasar algo diferente en cada nueva esquina. Me encanta el concepto de "paniconfianza" (que además me parece de lo más original), el control es exquisito y además te regalan la película «La Cosa» de Carpenter. Y aunque los escenarios son monótonos es porque lo exige el guión. Me parece en resumen un juego redondo.

LA OTRA NOTA: **91**
Ray Ruiz Reinoso

Estamos de acuerdo en todo lo que dices, sin embargo también debes tener en cuenta que las opciones del juego están bastante limitadas y que el título ganaría muchos enteros con multijugador, por ejemplo, o con modos individuales alternativos. De todas formas, un 85 es una gran nota, como no nos cansamos de repetir.

I. Cuezva (autor de la review)

UT 2003

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 94

Lo de siempre

No entiendo por qué os parece tan estupendo el modo multijugador de «Unreal Torunament 2003» cuando en realidad se trata de más de lo mismo, con mejores gráficos, eso sí, pero un "mata-mata" de toda la vida.

LA OTRA NOTA: **85**
Angel Luis Hernández

Es cierto que, en esencia, es el mismo juego de siempre, sobre todo si no te gusta demasiado este género, pero para el jugador más veterano «Unreal Torunament 2003» ofrece no sólo una tecnología impresionante, sino también mejoras fundamentales en la jugabilidad y una gama de opciones muy extensa.

J. Martínez (autor de la review)

Emperador

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

Anticuado

No creo que merezca la nota que tiene, porque su sistema de juego no aporta nada a una serie que tiene ya más años que la tos. Los dibujos de chinitos tienen su gracia, pero aparte de eso el juego no ofrece nada.

LA OTRA NOTA: **60**
Andrés Lucero

Hombre, es cierto que la serie de simuladores urbanos de Sierra ya tiene su edad, pero hay que reconocerles que con cada título introducen nuevos enfoques y mejoras en la jugabilidad. En ocasiones estas mejoras resultan escasas, como en el caso que nos ocupa, pero siguen estando allí y tienen su mérito (y estoy pensando en el modo multijugador y en el sistema militar).

J. Portillo (autor de la review)

Warcraft III

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

Obra maestra

Creo que os habéis quedado cortos con «Warcraft 3». El argumento está muy bien conseguido, la jugabilidad es intuitiva y muy sencilla, la idea del héroe que sube de nivel mezclando la estrategia con rol es estupenda y, sobre todo, te engancha hasta que te lo acabas, y luego además se te abre un nuevo mundo en Battle.net.

LA OTRA NOTA: **99**
Guillem Viñals Gangolells

Coincido contigo en todo lo que dices, y por eso el juego lleva la nota que lleva. Pero un 99 es la nota de un juego casi perfecto, bastante más original sin duda que «Warcraft 3», que después de todo resulta por momentos algo manido. Aún así sigue siendo uno de los mejores juegos de los últimos tiempos.

J. Portillo (autor de la review)

Syberia

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

Demasiado raríto

No creo que «Syberia» sea tan buena aventura como decís. No me gusta nada la ambientación y la historia me parece pesada y aburrida, a años luz de la diversión de títulos inolvidables como, por ejemplo, la serie «Monkey Island».

LA OTRA NOTA: **70**
Javier Burgos

Lo que expresas en tu carta es una opinión personal, totalmente defendible, pero que sólo habla de lo que a ti te gusta. Objetivamente te diré que no todas las aventuras tienen que ser divertidas, que el argumento de «Syberia» es largo, complejo y muy interesante y que su ambientación, si bien es cierto que es un tanto especial, es de lo mejor que hemos visto últimamente.

J.A. Pascual (autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

Robin Hood

LA LEYENDA DE SHERWOOD

Disponible en noviembre 2002

¡¡ PREPÁRATE, ORGULLO DE LA ABUELA !! ESTE ES EL JUEGO PARA LA OVEJA NEGRA DE LA FAMILIA

Vive la leyenda de Robin de los Bosques a través de una aventura realista, escogiendo entre varias misiones y los miembros de tu equipo. Más de 30 misiones, entre las que impediréis la boda de lady Marián, salvaréis al pequeño Juan, y atacaréis convoyes en las profundidades del bosque de Sherwood...9 personajes a elegir.
Al final la victoria dependerá de las tácticas escogidas, podéis elegir entre infiltraros en el castillo, evitando a los guardias, o afrontar al enemigo con valor, armados con vuestro arco y vuestra espada.
De los creadores de Desperados.







La avanzada AI que despliega puede convertir a este título en uno de los mejores de su género.
Una idea muy atractiva y de exquisita factura.

Micromanía (Octubre)

Podemos confirmar que el equilibrio entre estrategia y acción esta muy bien conseguido.
Aunque siga el patrón de Desperados, este juego aporta cambios sustanciales, en especial, mucho mayor control sobre los personajes y una evolución en la historia.

GameLive (Septiembre)



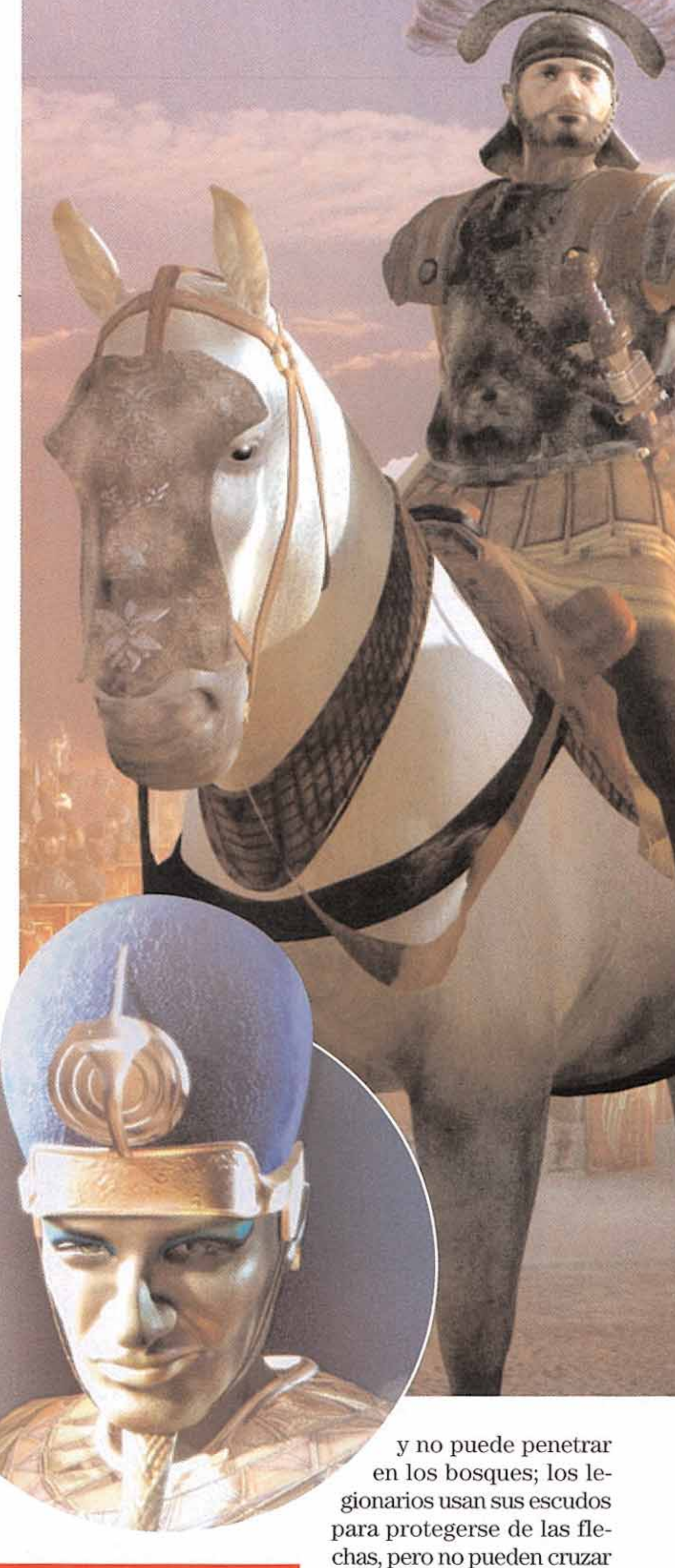


PC CD ROM

Praetorians

Ave, César de la estrategia

Llegar, ver... y vencer... Como reza la famosa frase puesta en boca del propio Julio César, esa es la sensación que nos ha producido esta primera versión jugable de «Praetorians». Estrategia táctica en estado puro, al servicio de la diversión.



Primera impresión

SÍ nos gusta

- Es fácil de manejar en los primeros momentos, pero difícil de dominar.
- El terreno SÍ marca la diferencia en los combates.
- Hay caminos alternativos en cada misión.
- No basta reclutar el mayor ejército para ganar la partida.
- No necesita un equipo muy potente para funcionar.

NO nos gusta

- El control de la cámara es limitado.
- A veces las tácticas exigen esperar sin hacer nada.
- ¿Torres defensivas en cualquier lugar?

PRIMERA IMPRESIÓN: Los infinitos detalles y la variedad táctica auguran un clásico.



BUENO REGULAR MALO

Si hay una seña de identidad que caracteriza a Pyro, es su vocación innovadora, una rebeldía que reniega sin descanso de los clónicos. No obstante, que nadie se lleve a engaño: «Praetorians» no es una revolución, sino una evolución de conceptos diseminados en varios clásicos, que Pyro ha sabido aunar sabiamente en un único título.

Las ideas claras

Comencemos desde el principio: «Praetorians» es un juego de estrategia táctica en tiempo real ambientado en la época de máximo esplendor del Imperio Romano. Se ha eliminado la necesidad de recolectar recursos y construir bases, para centrar el juego en las batallas. La otra seña de identidad es el uso de regimientos. Cada escuadrón dispone de treinta o cincuenta soldados que funcionan como una única entidad. Conceptos como el ataque por los flancos, la altura, el cansancio, el tipo de unidad, o la posición defensiva u ofensiva, son vitales para decidir el ganador.

Los ejércitos

Año 58 después de Cristo. Feroces tribus bárbaras y sofisticados ejércitos egipcios se resisten al poder de Roma. A lo largo de más de 20 misiones individuales y 15 mapas multijugador, tendremos que controlar a dichas culturas y salir victoriosos en batallas en campo abierto, emboscadas, guerra de guerrillas, y asaltos a fortalezas y ciudades. Pyro ha puesto especial énfasis en ofrecer un equilibro entre tropas: exploradores, infantería, lanceros, y caballería forman el grueso de los ejércitos, pero cada cultura tiene unidades específicas. Y todo ello, sin olvidarnos de las máquinas de guerra: catapultas, torres de asalto, escaleras para asaltar las fortalezas. y demás.

Reclutar las tropas más poderosas no es una garantía de éxito: la caballería causa el terror entre la infantería, pero es vulnerable a los lanceros, y no puede penetrar en los bosques; los legionarios usan sus escudos para protegerse de las flechas, pero no pueden cruzar ríos y se cansan rápido. Además, cada unidad tiene decenas de variantes tácticas: modo Agresivo o Defensivo, varias formaciones, y habilidades especiales.

Los legionarios, por ejemplo, pueden formar una especie de tanque "humano" invulnerable a las flechas. Los lanceros lanzan sus "pilums" a distancia para en-

¿Sabías que...

se barajó la opción de incorporar una tercera unidad de exploración, junto al lobo y el halcón, aunque finalmente fue desestimada?

Mejor eliminar las tropas de la muralla con las catapultas y los arqueros, antes de asaltar las fortalezas.

Podemos crear puntos de paso para patrullar zonas poco accesibles del mapa.

Los puentes son vitales para dominar el territorio. Si no existen, hay que construirlos.

sartar al enemigo con ellos. Cada soldado está recreado en 3D, con todo lujo de detalles. Es una gozada observar cómo los caballos se encabritan, o un pobre legionario carga con una enorme piedra que colocará en la catapulta. Eso sí, unas cuantas flechas incendiarias y saldrá huyendo despavoridos, que son leales soldados, pero no se dejan acribillar como si fuesen novatos...

Toda la ambientación gráfica es, sin duda, de pri- ▸▸



A qué se parece...

En «Warhamer: Dark Omen», también manejamos ejércitos agrupados en regimientos, sin recolectar recursos.

«Medieval: Total War» apuesta por las batallas tácticas, aunque añade un sistema de gestión política.

Cada vez más juegos de estrategia, como «Battle Realms», tienen en cuenta factores como el cansancio.

SE HA ELIMINADO LA NECESIDAD DE RECOLECTAR RECURSOS, PARA CENTRAR EL JUEGO EN LAS BATALLAS

Un regimiento de arqueros disparando desde las alturas resulta devastador.

La maleza es un buen escondite, salvo que el enemigo tenga flechas incendiarias...

mer nivel, con una convincente sensación de profundidad, y unos atractivos efectos atmosféricos.
Hay que destacar especialmente dos unidades especiales: los centuriones y los curanderos (druidas). Los primeros disponen de un aura en cuyo interior las tropas mejoran su confianza, pero deben quedarse en una aldea para reclutar tropas. ¿Los enviamos a la batalla, o preferimos perder su influencia para aumentar las unidades? Los curanderos también disponen de ese aura, pero en este caso sirve para quelos soldados se curen lentamente. Pueden curar más rápido, a costa de perder energía.
La duda nos aborda rápidamente: ¿Cuál elegir? Como vemos, en «Praetorians» cada elección tiene su reacción, y sus consecuencias pueden cambiar el curso de la batalla sin remedio.

Los escenarios

Otra variable vital en el juego es el campo de batalla. Un regimiento situado en una colina puede observar más terreno, los arqueros disparan a una mayor distancia, y los atributos de defensa y ataque aumentan. Pero claro, estos lugares están plagados de trampas, y son difíciles de conquistar. Ciertas tropas no pueden caminar por el agua o los bosques, así que habrá que dividir el ejército, con todo lo que ello implica. Por supuesto, también podemos usar el terreno en nuestro propio beneficio: el enemigo no nos verá si nos acercamos desde un bosque, ni nos oirá si pisamos hierba.
Pero cuidado, porque en «Praetorians» todo el entorno está "vivo": Los animales huirán al sentir nuestra presencia, provocando un revuelo que podría alertar al contrario y mostrarle nuestra posición. Además, un flecha incendiaria en un bosque puede ocasionar una auténtica masacre en un ejército que se haya ocultado allí o lo esté cruzando en ese momento...

La interfaz

Para controlar el juego, Pyro ha apostado sobre seguro, al adoptar un sistema similar a «Warcraft III».
En la esquina inferior izquierda aparece el mapa. En

La conquista de una aldea





EL SÍMBOLO DE CONTROL de una aldea son las guarniciones, una torre atestada de tropas. Para conquistar una villa hay que destruir la guarnición enemiga, y edificar la nuestra.

EL CENTURIÓN o el jefe de la tribu debe entrar en el poblado para comenzar a reclutar tropas. Sólo podrá aumentar el ejército si permanece en la aldea un tiempo.

LAS UNIDADES RECLUTADAS tienen un límite, fijado por la población. Además, algunas tropas de élite requieren Puntos de Honor, que se ganan combatiendo.

LA DEFENSA de las aldeas corre a cargo de las torres defensivas. Pueden ser pobladas por arqueros o infantería, que lanzarán piedras a los invasores.

Para conquistar una aldea, hay que construir una guarnición, por medio de la infantería auxiliar.

En algunas misiones se unirán a nosotros tribus nativas para ayudarnos a combatir.

Los tres ejércitos

LOS ROMANOS son la hueste más numerosa. Disponen de muchos tipos de tropas y formaciones variadas. Atacan sin temor en campo abierto. Sus catapultas y las torres de asalto son el terror de las fortalezas enemigas.

LOS BÁRBAROS son poco numerosos y no tienen máquinas de guerra. Atacan sin orden ni concierto, pero son más fuertes y resistentes. Están especializados en guerra de guerrillas: se ocultan en los bosques y las colinas, y preparan emboscadas.

LOS EGIPCIOS disponen de sofisticadas máquinas de guerra y sacerdotes religiosos que dominan la mente de sus creyentes, manteniendo la disciplina y evitando el miedo o el cansancio.

EN EL MODO MULTIJUGADOR podemos elegir cualquiera de los tres bandos. No hay que dejar esta opción al azar: mejor examinar antes el mapa, y elegir las tropas según el tipo de terreno.



¿Sabías que...

los chicos de Pyro, en ocasiones y en sus momentos de descanso, usan su propio juego para una "partidita" en red?

el centro, los atributos de las tropas seleccionadas. En la esquina inferior derecha se sitúan las órdenes: formaciones, estilo de combate, construcción, etc. Existen otras barras opcionales, para acceder a la posición del centurión y los grupos de selección. Con el ratón realizamos las acciones por defecto: avan- ▶▶

TODO EL ENTORNO ESTÁ "VIVO": LOS ANIMALES HUIRÁN AL SENTIR NUESTRA PRESENCIA, ALERTANDO AL ENEMIGO

zar, atacar, subir a una torre de defensa, etc. Con el botón central, accedemos al "zoom".
A este respecto, nos hubiese gustado una vista aún más elevada de las tropas, no para jugar, sino para ver el escenario en su conjunto, así como una mayor diferenciación en el colorido de los iconos, pues cuesta saber si están o no activos. Esperemos que los implementen en la versión final.

El desarrollo

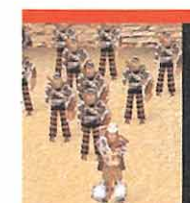
Hemos visto la versatilidad de las tropas y la importancia del terreno. Pero, ¿cómo se juega a «Praetorians»? Con el escaso ejército con el que comenzamos hay que avanzar por el mapa, hasta encontrar una aldea. El centurión puede reclutar nuevas tropas, aunque algunas de ellas exigen puntos de Honor, que se consiguen ganando batallas. Si hay que asaltar fortalezas, entonces construimos máquinas de guerra: catapultas, escaleras, torres de asalto, etc. Sólo hace falta disponer de tropas auxiliares para construirlas, pero cada máquina consume "soldados": una escalera necesita seis hombres, y una catapulta ocho. Por tanto, tendremos máquinas a costa de perder soldados. Por suerte, podemos "ascender" a los regimientos para convertirlos en tropas auxiliares, pero no son muy buenas combatiendo. El control de las aldeas es vital para obtener tropas, aunque dejar muchos soldados para defenderlas dificulta la conquista. Como vemos, todo en "Praetorians" está relacionado, y hay que saber elegir una u otra acción, según las circunstancias. Los asaltos a las fortalezas constituyen el momento más emocionante del juego, ya que las catapultas son muy potentes, pero vulnerables a las flechas incendiarias, y cuando coloquemos una escalera para subir por el muro, los defensores empujarán hacia abajo a todo aquel que se atreva a subir.
Además, todas las misiones guardan sorpresas: caminos alternativos, alianzas con nativos, traiciones, etc.
En el modo multijugador, hasta ocho jugadores pueden enfrentarse entre sí en mapas exclusivos por LAN o Internet. Controlar las colinas elevadas y las aldeas es capital para ganar, pero también podemos asegurar una, y destruir el resto para que no las pueda usar el enemigo. Como veis, las posibilidades son inmensas.



El centurión dispone de un aura de influencia en donde las unidades aumentan su confianza.

Dentro del bosque, el enemigo no puede vernos. Hora de atacar por la espalda...

Los arqueros tienen habilidades especiales, como las flechas de fuego.



¿Sabías que...
dos "sites" alemanes colocaron en Internet una demo inacabada del juego, y no autorizada por Pyro, lo que conllevo que la retirasen al cabo de un día?

Lo que hay que pulir

Pese a las buenas sensaciones, todavía hay algunos puntos oscuros por pulir: como no hay recursos, resulta sencillo construir máquinas de guerra y promocionar a las tropas, y es demasiado fácil modelar un ejército a medida.
Las torres pueden levantarse en cualquier lugar, limitando opciones de defensa en favor de una torre con arqueros. El reclutamiento produce pausas en la acción, pues hay momentos en los que debes esperar unos minutos antes de avanzar, mientras las tropas se reclutan o llegan a cierto lugar marcado.
Todos estos desequilibrios pueden pulirse ajustando al milímetro el diseño de los niveles, algo en lo que Pyro es especialista, como ya ha demostrado en anteriores ocasiones.
Con todo, lo único que podemos deciros es que os va a resultar muy complicado resistir la tentación de convertiros en centuriones por unas horas. Nosotros, al menos, hemos sucumbido sin remedio...

J.A.P.

Los exploradores



EL ENTRENADOR DE HALCONES sirve para inspeccionar el terreno alejado, sin arriesgar tropas. Envía a su halcón a cualquier lugar, detectando al enemigo que no esté escondido en los bosques. No obstante, cuando se cansa de volar regresa con su amo. Es vulnerable a las flechas, pero su rapidez disminuye el riesgo.



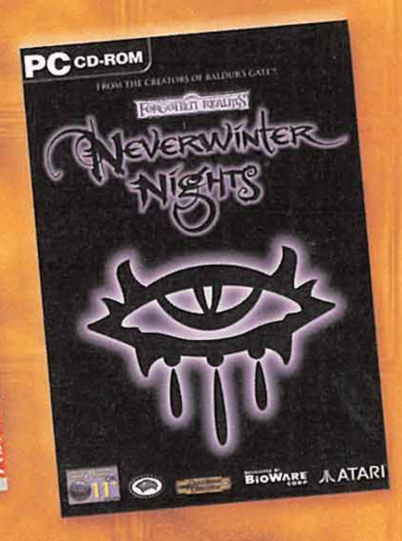
EL ENTRENADOR DE LOBOS tiene una visión más aguda que los soldados. Además, puede enviar a su mascota para que penetre en los bosques y descubra al adversario escondido. Hay que tener mucho cuidado, ya que una simple flecha o una lanza bien dirigida acabará con la vida del lobo, perdiendo un importante aliado.

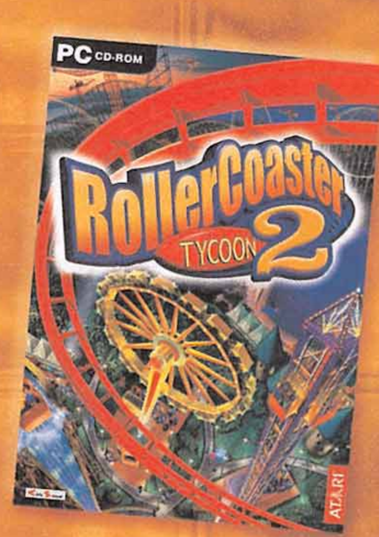
▸En preparación:
PC
▸Estudios/Compañía:
PYRO STUDIOS/EIDOS
▸Género:
ESTRATEGIA
▸Localización:
Sí (textos y voces)
▸Fecha de lanzamiento:
FEBRERO 2003
▸Página web:
www.praetoriansgame.com

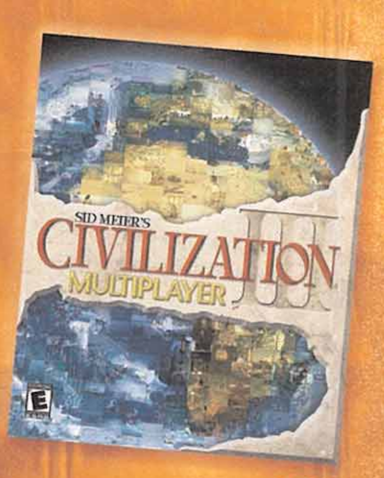
ESTAS NAVIDADES...

LOS MEJORES JUEGOS













O.R.B.

Guerras en el Espacio Profundo

Lo último en estrategia futurista en tiempo real es este juego que cuenta con todas las bazas para convertirse en un clásico automático: es un título inteligente con un acabado absolutamente espectacular.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El sencillo sistema de juego.
- La espectacularidad de los combates y los efectos visuales.
- La libertad que ofrece el sistema de cámaras.
- El elevado número de unidades disponibles para las batallas.
- El completísimo editor de misiones.



NO nos gusta

- Quizás el sistema económico sea demasiado simple en comparación con el resto del juego.
- Los elevados requerimientos para funcionar.
- Los tiempos de carga entre misiones.

PRIMERA IMPRESIÓN:

Los amantes de la estrategia espacial están de enhorabuena.

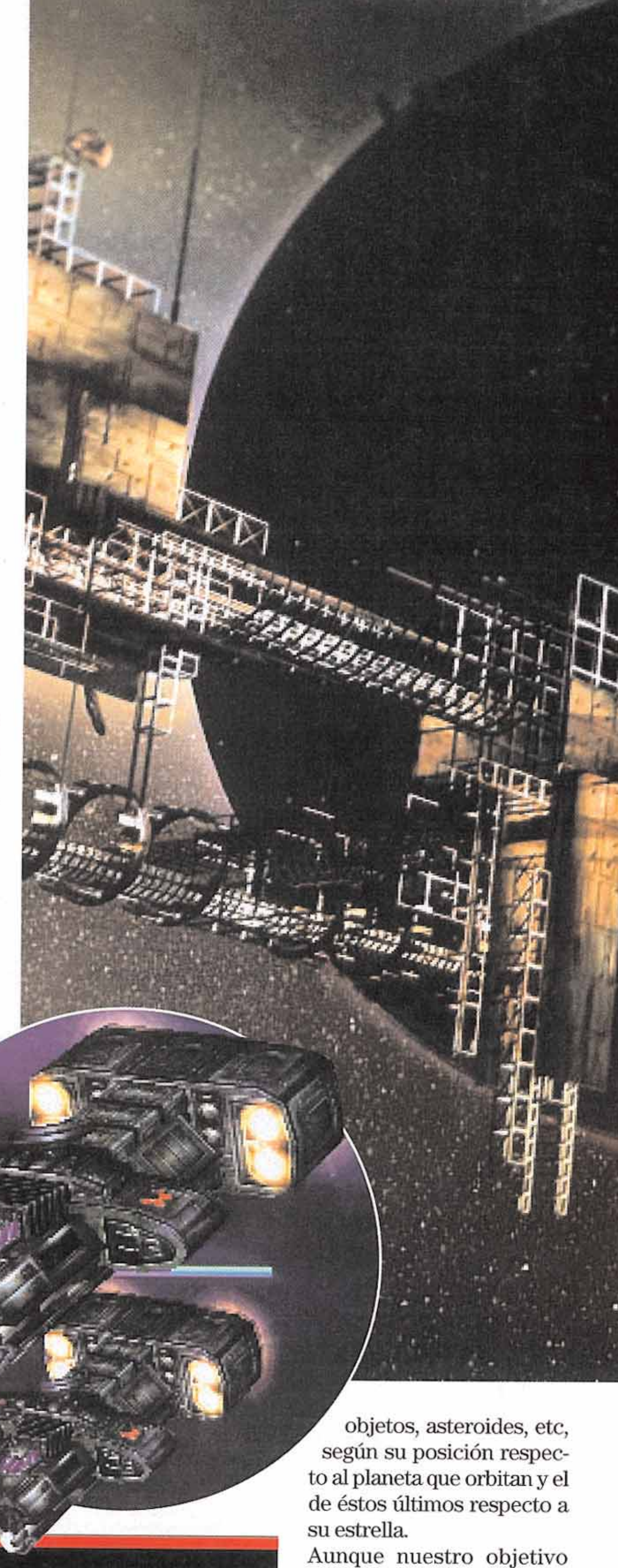




A menudo, los continuos retrasos a la hora de lanzar un nuevo título al mercado suelen dar lugar a un producto final desfasado tecnológicamente o, al menos, que ha perdido gran parte de su frescura original. Pero si bien Sierra se adelantó a esta compañía con el lanzamiento de «Homeworld» y su secuela, el equipo de Strategy First ha dedicado todo este tiempo a reformar y rediseñar un proyecto que no sólo mejora enormemente con la incorporación de los más innovadores efectos visuales, sino que ofrece una profundidad y una jugabilidad de auténtico lujo.

Un sistema solar completo

El argumento de «Off-World Resource Base» arranca con la existencia de dos razas, Malus y Alyssians, procedentes de una misma civilización y enfrentadas entre sí por motivos políticos y religiosos mientras se disputan los limitados recursos existentes en un sistema solar agostado, sin sospechar que una tercera raza totalmente alienígena planea su destrucción. Este argumento, conducido por un sólido hilo argumental fuertemente apoyado con increíbles escenas de corte generadas por el mismo motor del juego y una excelente banda sonora con sabor a "space-opera" que recuerda el ambiente de películas como "Dune" o "Naves Silenciosas", nos guía a través de un entorno totalmente generado en 3D, desde los distintos planetas del sistema y sus propios cinturones de asteroides hasta tormentas solares y otros efectos que, unidos a un eficaz sistema de cámaras, nos permite explorar de forma sencilla e intuitiva cada centímetro del escenario. De hecho, la física del sistema es tan realista que es posible observar los cambios de iluminación en los distintos objetos, asteroides, etc, según su posición respecto al planeta que orbitan y el de éstos últimos respecto a su estrella.



Aunque nuestro objetivo principal es tan sencillo como controlar los recursos de los cinturones de asteroides que rodean cada uno de los planetas para desarrollar una potencia militar e investigar un nivel tecnológico que nos aventaje ante nuestros enemigos, el juego contempla innumerables campos de acción que actú-

¿Sabías que...
Paul Thibault, productor de este juego, es el responsable de la famosa saga fantástica de estrategia «Disciples»?

Los efectos visuales derivados de los combates estelares poseen un asombroso realismo y variedad.

La fantástica ambientación es uno de los puntos fuertes del juego.

Una sistema de ejes nos facilita las operaciones de desplazamiento de unidades.

an como variables en el desarrollo de las partidas, tales como el espionaje industrial o la captura de naves enemigas que se apartan un poco de las acciones acostumbradas, añadiendo sabor al conjunto.

Los modelos que representan las naves están muy cuidados en su diseño y son diferentes para cada una de las razas, que cuentan con más de veinte modelos exclusivos, ya sea vehículos militares, logísticos, mineros o capitales. Destaca además el gigantesco tamaño de las bases principales.

Batallas galácticas

Aunque el modelo económico, basado en un único recurso, es tan simple como el utilizado en «Homeworld», el principal aliciente de «O.R.B.» reside en la versatilidad de su sistema de juego. Los combates espaciales con infinidad de unidades en pantalla, además de ser un verdadero espectáculo visual, se resuelven de forma sencilla, basándose ▶▶



A qué se parece...

«Homeworld» es la referencia más directa, aunque su sistema de juego era más complicado.

«Imperium Galactica III» también comparte algunas características en cuanto al combate espacial.

EL TALENTO DE SOKAL QUEDA PATENTE EN LOS CUIDADOS MODELOS 3D Y LOS DIFERENTES ESCENARIOS

en un esquema de respuesta que nos permite indicar a nuestras naves desde qué comportamiento han de tener en caso de avistar una flota enemiga, qué armas usar o cambios dinámicos de blanco, hasta contemplar el caso de una retirada automática a partir de un nivel de daños sufrido o ante una visible superioridad automáticamente, y todo desde un sencillísimo interfaz común que procura una navegación limpia y eficaz.

Desde un mismo y reducido sistema de iconos, con el simple uso del ratón tomaremos control de toda nuestra flota construyendo y dirigiendo nuevas unidades, explorando el entorno, reasignando personal entre las distintas áreas de servicio, investigando nuevas tecnologías y, en definitiva, avanzando en el juego fácilmente a partir de un brevísimo tutorial. El sistema de juego permite la exploración y la asignación de órdenes desde un punto de vista relativo en el espacio tridimensional, solos o con la ayuda de una rejilla de posición, o usando una vista cenital en 2D que aporta una observación general del escenario aún si cabe más accesible. Esta comodidad y claridad en el interfaz, reflejada en mayor medida durante los combates, es la principal ventaja de este título respecto a «Homeworld», cuyo engorroso sistema hacía de éstos una experiencia olvidable. Si a todo esto le añadimos un sistema de IA implacable (aun sujeto a las mismas limitaciones que el jugador) en el otro bando, dos civilizaciones excelentemente equilibradas y bien diferenciadas en cuanto a métodos e intereses, y una enorme preocupación por los detalles, el resultado es un producto que mantendrá a todos los usuarios pegados a las sillas durante mucho tiempo.



■ El argumento del juego está muy trabajado y justifica todos y cada uno de los puzzles que aparecen.

■ Es posible automatizar las reacciones de cada unidad ante diferentes situaciones.

■ La localización de unidades enemigas está basada en el combate submarino real.

Otros aspectos interesantes



EL EDITOR de escenarios que incluye el juego, también descargable desde la página oficial, permite a los usuarios crear sus propias campañas de una forma sencilla, remodelar las estadísticas de las distintas unidades, diseñar las insignias de las aeronaves, e incluso crear sus propias escenas de corte, para desarrollar sus campañas y MODs personalizados.

LA PÁGINA OFICIAL de «O.R.B.», aparte de contar con un punto de encuentro para los distintos Clanes interesados en organizar partidas "online" y numeroso material de apoyo, es un lugar ideal para localizar y descargar de forma gratuita las campañas "caseras" realizadas por los demás jugadores. En definitiva un lugar muy interesante para todos los que se conviertan en fans de este juego de guerra espacial.



¿Sabías que...

tanto la disposición espacial como el comportamiento de cada objeto que aparece en «O.R.B.» se rigen por una física absolutamente realista?

Modos de juego

Como cabe esperar en un buen título de estrategia, «Off-World Resource Base» pone a nuestra disposición un buen número de opciones de juego, tanto en modo individual como en multijugador. Aparte del modo Campaña individual, donde comenzaremos a cargo de los militaristas Malus para controlar a los más académicos Alyssians en un momento dado, enlazando ambas campañas como si fueran una sola historia, con cinco niveles de dificultad posibles, podremos acceder a un modo Escaramuza donde jugar una partida rápida contra hasta ocho oponentes controlados por la IA u otros jugadores a través de Internet. Este modo tiene el aliciente añadido de que es completamente personalizable; podremos escoger el tipo de mapa, el número máximo de unidades por ejército, ampliar o reducir su tiempo de construcción, la velocidad de rotación de los asteroides, e incluso decidir si los despojos estelares dejados por las naves grandes al explotar deben causar daños al resto.

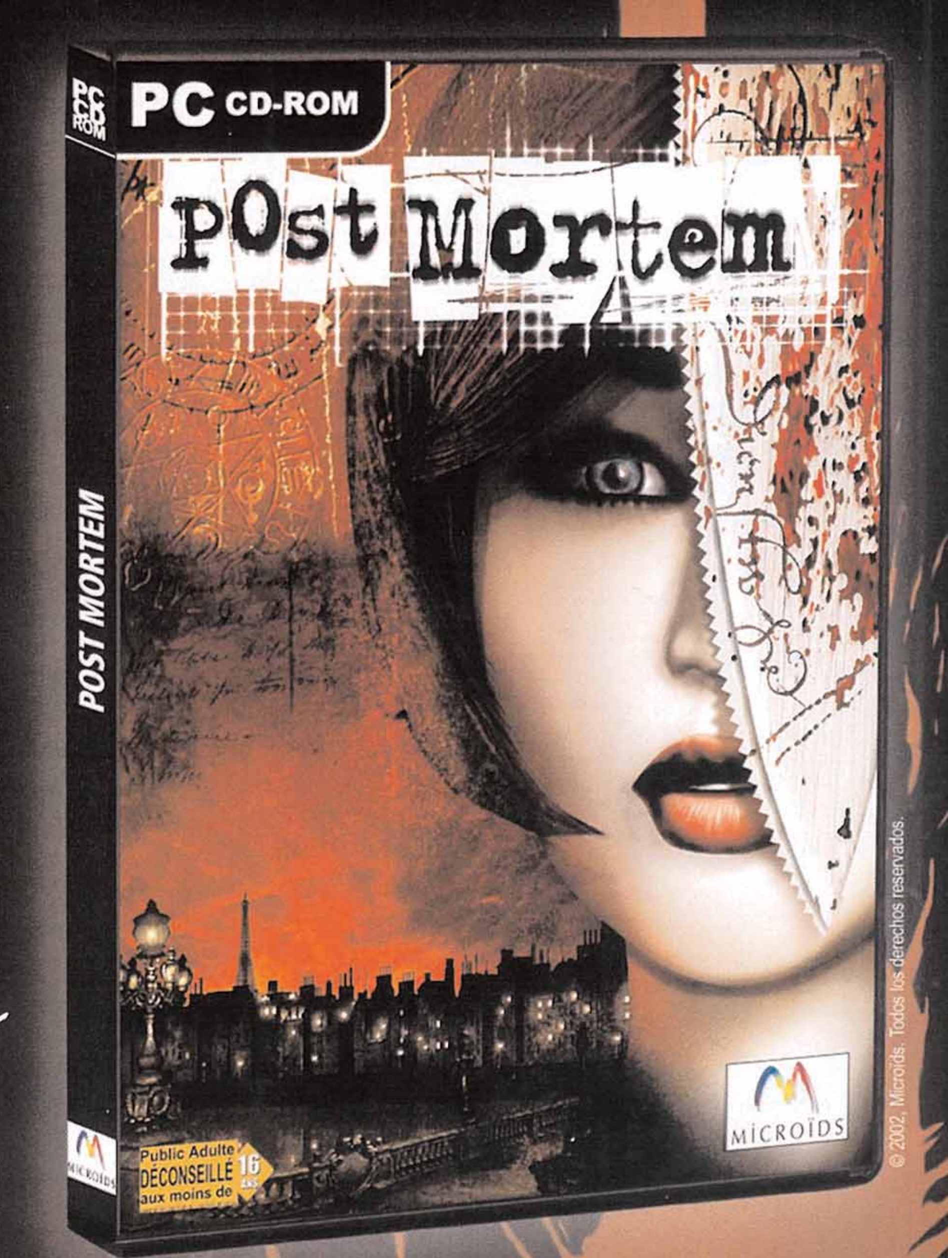
Las partidas multijugador también ofrecen variaciones iniciales al modo original, modificando en cada caso las condiciones iniciales de cada jugador. Se observa también un modo de juego en que la recolección de recursos se equipara por igual a todos los jugadores, renovándose periódicamente, para los que prefieran mantener un conflicto bélico igualado donde la diplomacia juegue un papel más importante. En conjunto, todas estas posibilidades, unidas a la gran calidad gráfica y la jugabilidad de «O.R.B.» lo convierten en algo más que una buena promesa.

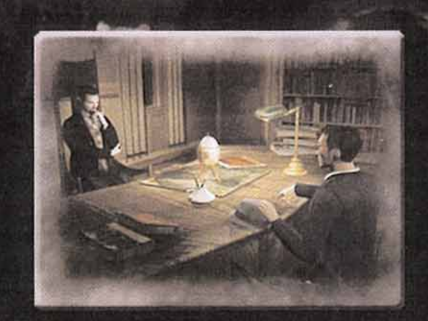
C.V.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **STRATEGY FIRST/PLANETA DEAGOSTINI INTERACTIVE**
▶Género: **ESTRATEGIA**
▶Localización: **SÍ (textos)**
▶Fecha de lanzamiento: **2ª SEMANA DICIEMBRE**
▶Página web: ***www.o-r-b.com***

Adéntrate
en un universo
sensual
y decadente

para investigar
un sangriento
asesinato
en el París
de los años 20.











www.virgin.es

"Al ya conocido motor gráfico con panorámicas de 360° hay que sumarle un estilo cinematográfico de lo más atractivo" GAMELIVE PC.

Platoon
En el infierno verde

Después de la avalancha de títulos sobre la Segunda Guerra Mundial, resulta reconfortante encontrarnos con un cambio de tercio tan estimulante como la guerra de Vietnam, un conflicto que rara vez ha servido para protagonizar un juego.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La temática, bastante original para lo que se lleva últimamente.
- La estupenda banda sonora, que apoya el desarrollo del juego.
- Motor gráfico en 3D convincente y lleno de detalles.
- El enfoque humano de la guerra, que ofrece este juego.

NO nos gusta

- Se abusa de la dependencia de la función de pausa en el desarrollo del juego.
- Inteligencia artificial nula o deficiente
- Modos de juego pobres y escasos.
- Muy poca profundidad táctica, en general, en las misiones.

PRIMERA IMPRESIÓN:
El enfoque es bueno, pero hay detalles que no acaban de convencer.

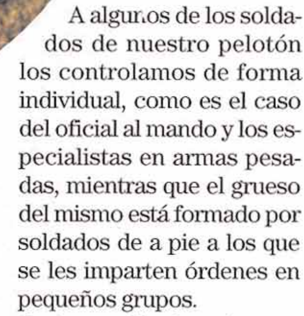


Hasta cierto punto, resulta comprensible que la guerra de Vietnam haya sido un tema generalmente evitado por los desarrolladores, más que nada porque diseñar un juego ambientado en dicho conflicto presenta una serie de dificultades que, si bien no son insalvables, resultan cuando menos intimidatorias. Estamos hablando de una guerra entre dos únicos bandos muy desiguales a nivel tecnológico cuyos enfrentamientos a menudo implicaban métodos poco ortodoxos y tácticas de guerrilla. Una simulación fidedigna de semejantes condiciones es en extremo ardua.
Afortunadamente, el cine nos ha proporcionado un valioso material documental al respecto, y precisamente en eso se está basando Digital Reality para dar vida a este título, que busca su inspiración en la película homónima de Oliver Stone.

En misión de reconocimiento

En «Platoon» dirigimos a un pelotón de soldados americanos en una serie de misiones que se desarrollan en las frondosas selvas del Vietnam, entre 1965 y 1968, en el auge de la guerra. Usando un sencillo sistema de órdenes visuales, podemos hacer que los hombres a nuestro cargo se echen cuerpo a tierra, corran, hagan uso de sus armas y capacidades específicas, suban a bordo de un vehículo, cambien su formación, etc. Es la clásica fórmula de la microgestión minuciosa que huye de la simulación del conflicto bélico a gran escala. Este modelo resultará familiar a los jugadores que conozcan títulos como «Freedom Force», o incluso «Icewind Dale», si bien la aproximación táctica que se despliega aquí estaría más próxima a las estrategias de «Combat Mission» o «Sudden Strike» que a las de los títulos de rol.

¿Sabías que...
el juego está basado en una película del famoso director Oliver Stone que se estrenó hace más de quince años?



A algunos de los soldados de nuestro pelotón los controlamos de forma individual, como es el caso del oficial al mando y los especialistas en armas pesadas, mientras que el grueso del mismo está formado por soldados de a pie a los que se les imparten órdenes en pequeños grupos.
En la versión beta hemos observado que los integrantes del pelotón sufren una dependencia total de nuestras órdenes, ya que son incapaces de reaccio-



■ La ambientación del juego, la Guerra de Vietnam, es bastante original en el mundo de los videojuegos.

■ La frondosa vegetación ayuda a ocultar nuestro avance para sorprender al enemigo.

■ Podemos manejar a unidades de los americanos, pero no del ejército vietnamita.

nar por si mismos ante una amenaza si no se les dice exactamente lo que deben hacer. De hecho, están dispuestos a dejarse masacrar por cualquier infeliz vietnamita en su empeño por demostrar su ausencia de voluntad propia. Esto, que en principio amenaza con convertirse en un serio inconveniente para la jugabilidad, no lo es tanto si tenemos en cuenta que la acción puede detenerse a voluntad para evaluar la situación e impartir cómodamente las órdenes. En cualquier caso tendremos que esperar a la versión final del juego para valorar este aspecto en su justa medida.

La angustia de la selva

Otro de los elementos que hemos observado en la beta y que probablemente levantará controversia es que no se permite guardar la partida hasta no haber completado la misión. En otras palabras, no podemos guardar nuestros progresos en ►►

A qué se parece...



■ El concepto de gestión de grupos pequeños son similares a los de «Starship Troopers».

■ El sistema de pausas, la interfaz y la aparatosa cámara recuerdan a «Freedom Force».


■ El entorno tridimensional ofrece una enorme variedad de elementos y un nivel de detalle sobresaliente.

A PESAR DE QUE EL ENTORNO GRÁFICO ES CIEN POR CIEN POLIGONAL, EL NIVEL DE DETALLE APUNTA ALTO

mitad del juego. En la mayoría de los casos esto sería inexcusable, pero en éste tiene sentido: difícilmente se puede reproducir la tensión y el temor de caer en una trampa o emboscada si estamos guardando la partida cada dos minutos, y precisamente lo que pretende «Platoon» es reflejar la angustia que sufrían los soldados norteamericanos cuando tenían que recorrer un territorio plagado de astutos enemigos que rara vez se dejaban ver y que demostraban un talento especial para el ataque a traición.
Ahora bien, también es verdad que, por lo que hemos observado, las misiones no son precisamente cortas, y fracasar justo al final de una de ellas, cuando todo lo que nos quedaba por hacer era llegar al punto de recogida puede resultar, cuando menos, frustrante.

El encanto de la selva

Dejando estas consideraciones aparte, lo que esta versión preliminar del juego nos ha dejado bien claro es que técnicamente será un título muy atractivo.
El entorno totalmente tridimensional presenta una gran variedad de elementos para componer unos escenarios que, pese a estar trazados con polígonos, ofrecen un nivel de detalle sobresaliente.
Hemos observado que la cámara es un poco aparatosa, pero el jugador atento tendrá mucho que mirar. Del mismo modo, se nota que los soldados han sido también objeto de un elaborado proceso de modelado y texturización, que se completa con técnicas de captura de movimiento para darles ilusión de vida en sus animaciones. Los resultados, a la vista en las pantallas que acompañan a este artículo, son muy buenos. No estamos hablando de las clásicas unidades clónicas de los juegos de estrategia en tiempo real, no, aquí cada miembro del pelotón tiene detalles que diferencian a unos de otros, lo cual sin duda contribuirá a que el jugador se sienta apegado a ellos y no los considere simple carne de cañón.

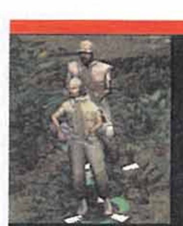

■ El correcto uso de las unidades con armas pesadas forma parte de la estrategia para superar las misiones.


■ Un sistema de iconos en pantalla permite un cómodo seguimiento de todo lo que ocurre.

El entorno


UN SOLDADO entrenado puede recorrer largas distancias, pero cuando hay que transportar el equipo por una húmeda y calurosa jungla vietnamita, la cosa cambia. Para reflejar esto, cada unidad tiene una barra de cansancio, que sólo se rellena estando parado. Cuando se agota, el soldado tiene que limitarse a andar. Es un concepto sin duda realista.


EL TERRENO puede tener un impacto decisivo en el resultado de las batallas, ya que cada "casilla" del escenario tiene asignado un valor defensivo y de visibilidad. Por fortuna, un sistema de ayudas emergentes nos informa en todo momento de cuáles son esos valores, con lo que se facilita enormemente la toma de decisiones.



¿Sabías que...

la banda sonora ha sido compuesta por Tamas Kreiner, un prestigioso músico premiado por la Asociación Británica de Televisión y Cine?

Los modos de juego

Para terminar, hemos de señalar que los modos de juego parecen, en principio, un tanto limitados. En la beta estaban implementadas la campaña principal y el modo escenario, si bien los escenarios en cuestión eran los mismos que los de la campaña, pero con la opción de seleccionar la misión que queramos (siempre que se haya completado).
Si esto queda igual en la versión final, se nos antoja una manera un tanto burda de sacarse una modalidad de la manga.
En cuanto al multijugador, también parece un tanto rudimentario, aunque hay que admitir que la posibilidad de administrar la compra de unidades antes de cada duelo promete añadirle una nueva capa de estrategia al juego. Ya veremos como resulta en la versión final.
«Platoon» se configura, pues, como un título técnicamente interesante que recrea un conflicto sin duda atractivo para el estratega casual, y que lo hace con un enfoque muy humano.
No creemos que vaya a hacer enloquecer de emoción a los jugadores veteranos que meriendan con cosas tan avanzadas del género como «Medieval Total War», por poner un ejemplo, pero la acertada atmósfera (de selva y peligro) con la que Digital Reality lo está dotando puede probablemente, llegar a fascinar a más de uno.

G.P.H.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
DIGITAL REALITY/ MONTE CRISTO
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
SIN CONFIRMAR
▶Fecha de lanzamiento:
FINALES DE NOVIEMBRE
▶Página web:
www.montecristogames.com

TERMINA CON EL CAOS. RESTAURA EL ORDEN

New World Order



COUNTER TERRORISM COMBAT











New World Order © Project Three Interactive B.V. 2002. All rights reserved. Developed by Termite Games, a Project Three Interactive company. Published by Project Three Interactive B.V. Termite Games and the Termite Games logo, Project Three Interactive and the Project Three Interactive logos are registered trademarks. All other trademarks are properties of the respective owners.



Anno 1503

Vivir en el Renacimiento

La combinación de estrategia y gestión no es ni mucho menos una idea sorprendente a estas alturas, pero si a la mezcla le añadimos abundancia de opciones y una gran ambientación la cosa toma un pinta bastante interesante.



SÍ nos gusta

- El nivel de detalle alcanzado en el apartado gráfico.
- La idea de hacer opcional todo el apartado militar.
- La enorme abundancia de edificios y mercancías.
- La música y cómo varía ésta dependiendo de la situación.
- Que vaya a estar totalmente localizado a nuestro idioma.


NO nos gusta

- Puede resultar algo complejo para el jugador ocasional.
- Sólo podemos controlar una de las diez civilizaciones incluidas.
- Hay pocas unidades militares diferentes.

PRIMERA IMPRESIÓN: Una interesante mezcla de gestión y estrategia en tiempo real.


BUENO REGULAR MALO

Esta nueva entrega de la serie comenzada con «Anno 1602» combina en su sistema de juego la construcción y gestión de ciudades propia de juegos como «Zeus» o «Faraón» con los combates característicos de juegos de estrategia en tiempo real como «Age of Empires» o «Empire Earth». No se trata, ciertamente, de una idea demasiado original, pero su desarrollo es interesante y además resulta bastante variado, cualidades ambas que lo convierten en un título muy prometedor.

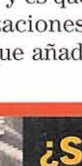
Oferta y Demanda

En la parte de gestión del juego, nuestra misión es construir una ciudad para luego desarrollar su economía recolectando materias primas y transformándolas en diferentes productos. Los ciudadanos necesitan unas mercancías concretas en cada momento y si esta demanda es satisfecha se nos permite pasar al siguiente de los cinco niveles de civilización, lo que implica nuevos edificios, nuevos productos y, claro, nuevas demandas. La clave aquí es que a partir de cierto nivel de civilización no podemos fabricar todos los productos demandados y hemos de obtenerlos de los pueblos vecinos, lo que hace que el comercio y la diplomacia tengan una importancia fundamental en el desarrollo del juego.

En cuanto al apartado militar, en «Anno 1503» podemos producir en total 14 tipos diferentes de soldados y tres barcos de guerra, aunque precisamente una de las características más interesantes del juego es que la opción militar es totalmente voluntaria, esto es, si nosotros no desarrollamos unidades militares los otros países tampoco lo hacen, y el juego se limita al apartado de gestión, mientras que si comenzamos a producir un ejército, ellos hacen lo propio.

Otra cualidad destacable del juego es la amplitud de sus números, y es que a las nueve civilizaciones oponentes hay que añadir 345 edificios distintos, más de 60 animales, 6 tipos de terreno o 40 cadenas de producción. Las opciones de juego, por su parte, incluyen un modo de campaña con alrededor de 15 misiones, 20 misiones individuales y un modo de partida libre, además de un modo multijugador a través de red local o Internet para hasta seis jugadores.

Por lo que respecta al apartado técnico, «Anno 1503»



¿Sabías que... la enorme demanda ha provocado que en Alemania el juego se lanzara antes de implementar el modo multijugador?

El uso de características 3D para representar el terreno da un resultado muy interesante.

Los barcos son importantes tanto para el comercio como para el combate.

Para los combates se utiliza el sistema de control estándar del género.

A qué se parece...



En «Stronghold» también se combina el desarrollo de una ciudad con el combate en tiempo real.

«Emperador» posee un motor gráfico similar y su sistema de gestión es bastante parecido.

emplea un motor gráfico que combina terreno en 3D con objetos, edificios y unidades en 2D, y que acaba consiguiendo un acabado muy interesante. En particular el nivel de detalle alcanzado es simplemente impresionante y aunque evidentemente no se trata de un sistema revolucionario sí que se vislumbra que puede llegar a ser uno de los juegos más bonitos de su género, eso sí, si nada se tuerce. Y es que aunque a este juego no le faltan cualidades todavía habrá que esperar un poco para ver si todas ellas se acaban materializando sin problemas en un título inolvidable.

J.P.V.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
SUNFLOWERS/MAX DESIGN
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
Castellano (textos y voces)
▶Fecha de lanzamiento:
FEBRERO 2003
▶Página web:
www.anno1503.com

Partners

La sombra de Los Sims es alargada

La posibilidad de controlar a un grupo de personajes y de decidir por ellos hasta el más pequeño detalle de sus vidas es la idea alrededor de la que gira este juego, y sí, se parece bastante a ese "otro" juego que estáis todos pensando...

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La variedad de características que definen a cada personaje.
- El sistema de juego con misiones y campañas.
- El toque adulto de su planteamiento.
- Su motor gráfico totalmente en tres dimensiones.

NO nos gusta

- Se parece demasiado a «Los Sims».
- El catálogo de objetos y muebles no es demasiado amplio que digamos.
- El sistema para ganar los juicios que se nos presentan es excesivamente simple (sentarse a estudiar).
- El juego no tiene modo multijugador.

PRIMERA IMPRESIÓN: Una aproximación diferente pero que no aporta demasiado.





La compañía francesa Montecristo ultima el lanzamiento de «Partners», un simulador social en el que hemos de controlar los destinos de un grupo de personajes que trabajan juntos en un bufete de abogados. El juego gira principalmente alrededor de las relaciones sociales de los personajes, pero también son importantes otros aspectos tales como sus habilidades profesionales o su desarrollo personal. Aunque por supuesto las comparaciones con «Los Sims» son inevitables, vaya por delante que el juego introduce algunas ideas originales y un motor gráfico bastante interesante.

Vidas "simtéticas"

En el juego cada personaje está definido por nueve características, tales como ambición profesional, pereza o simpatía, y cada una de ellas da lugar a una necesidad diferente que debe ser satisfecha. Así, si un personaje se encuentra cansado podemos, por ejemplo, mandarle a un sofá.

Por otra parte durante las partidas van apareciendo casos judiciales de los que podemos encargarnos y que nos permiten ganar dinero mediante un mecanismo bastante sencillo y que consiste únicamente en ordenar a los personajes que se sienten en una mesa y que trabajen en el caso.

El dinero ganado trabajando se puede emplear para ampliar las oficinas o para equiparlas con todo tipo de muebles y objetos, desde máquinas de refrescos hasta muebles de diseño, objetos que, a su vez, permiten a nuestros personajes realizar acciones cada vez más elaboradas. A propósito de estas acciones, merece la pena destacar que a diferencia de «Los Sims», que es totalmente "light", «Partners» posee muchos elementos potencialmente polémicos, como por ejemplo que una de las características de los personajes sea el deseo sexual o que se puedan adquirir muñecas hinchables o preservativos (aunque no usarlos).

«Partners» incluye tres campañas en las que hemos de cumplir unos objetivos, como por ejemplo conseguir que dos compañeros se enamoren, así como un modo libre sin ninguna limitación. Además, se incluye un editor con el que crear nuestros propios personajes y escenarios.

Por lo que respecta a su apartado técnico, «Part-



¿Sabías que... la intención de los diseñadores del juego es reproducir el espíritu de las clásicas comedias de situación televisivas?

Es posible orientar los gustos y habilidades de los personajes haciéndoles repetir ciertas actividades.

Las relaciones sociales entre los miembros del despacho son uno de los principales pilares del juego.

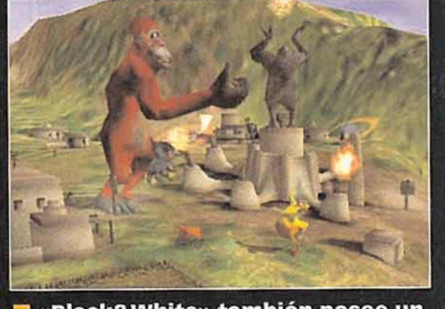
La cámara puede ser desplazada con total libertad alrededor de los personajes.



A qué se parece...



El parecido a «Los Sims» es abrumador, tanto en concepto de juego como en objetivos e interfaz.



«Black&White» también posee un motor gráfico 3D con libertad total para desplazar la cámara.

ners» emplea un motor gráfico totalmente 3D que aunque en la versión que hemos examinado todavía posee algunos defectos, resulta, en general, francamente interesante.

De todas formas, si hay algo que nos haya quedado claro es que la sombra de «Los Sims» es terriblemente alargada, y aunque es verdad que «Partners» está aderezado con algunas ideas muy originales (como su motor 3D o los elementos para adultos), todavía no nos atrevemos a augurar si será capaz de salir de debajo de ella y brillar con luz propia en el competitivo mercado de la simulación social.

J.P.V.

En preparación:
PC
Estudios/Compañía:
MONTECRISTO GAMES
Género:
SIMULACIÓN
Localización:
SIN CONFIRMAR
Fecha de lanzamiento:
15/11/2002
Página web:
www.montecristogames.com

Rallisport Challenge

Rápido y mortal

La conversión de este juego de rallies, diseñado originalmente para Xbox, está a punto de llegar a nuestros PCs. Coches espectaculares y gráficos muy elaborados se dan cita en este típico pero divertido programa de velocidad.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- La brillante reproducción 3D de todos los coches.
- La calidad y belleza de los escenarios.
- La cantidad de circuitos disponibles.
- Que se incluyan modalidades de carrera distintas.



NO nos gusta

- Requiere un equipo demasiado potente para lo que luego ofrece.
- El sonido es horroroso y resulta incluso molesto.
- Las colisiones son muy irreales.
- La física tampoco parece demasiado realista.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un juego demasiado exigente para ser un simple arcade de conducción.

BUENO REGULAR MALO

El último juego de Microsoft responde al nombre de «Rallisport Challenge» y es una conversión directa del programa aparecido hace algún tiempo para la consola Xbox. Illusion Softworks se ha encargado de adaptar el código para ordenadores compatibles. Aunque no pasará a los anales de la historia del videojuego por su originalidad, se trata de un título muy divertido que satisfará más a los amantes de los buenos arcades que de los juegos de simulación.

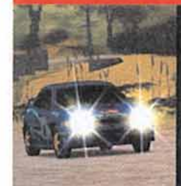
Poco realista

Debido a su origen consolero, «Rallisport Challenge» ha sido planteado como un juego netamente arcade, que sólo pretende divertir a aquel que lo prueba. El realismo no será su mejor virtud: ni el sistema físico de conducción será la panacea ni las sucesivas colisiones deformarán la carrocería de nuestro coche, debido a las consabidas restricciones impuestas por las marcas.

Y es que hasta 25 bólidos con licencia oficial estarán incluidos en «Rallisport Challenge». Encontraremos modelos tan conocidos como los Ford Escort y Focus Cosworth, el Peugeot 205, Subaru Impreza, Lancia Delta Integrale, Audi Quattro, Volkswagen Beetle, Suzuki Grand Vitara o el Toyota Lacoma. No podremos realizar grandes modificaciones en los vehículos, aunque sí podremos hacer pequeños ajustes, como elegir el tipo de neumáticos que queremos usar y cosas por el estilo.

Carreras variadas

Afrontaremos cuatro tipos de competiciones posibles, Rally (carrera en una carretera, cortada), Rallycross (sobre una pista con dos superficies diferentes), Hill Climb (en una carretera de montaña) y Ice Racing (sobre pista de hielo). Dispondremos de hasta 17 circuitos distintos, que visitaremos en el modo campaña. Podemos disputar una única carrera, competir contra el tiempo en el modo Time Attack o compartir pista con un máximo de cuatro jugadores humanos, conectados vía Internet o en Red Local. Si prefieres ir al grano, siempre puedes elegir la opción carrera inmediata, desde la que tardas escasos segundos en empezar a conducir.



¿Sabías que...

en el juego se incluyen varios coches ocultos, a los que solamente tendremos acceso tras ganar varias carreras?

La calidad gráfica es la mejor virtud de este juego, que precisa una máquina de última generación.

La sensación de velocidad no está tan lograda como en otros juegos de velocidad.

Las colisiones no convencen, en parte porque los coches apenas se deforman tras un golpe.



A qué se parece...



«Rally Champion. Xtreme» era realista y espectacular, aunque con requerimientos más asequibles.



«Spider-Man» era una conversión y tampoco funcionaba bien en ordenadores anticuados.

El hecho de ser una conversión directa de un juego de Xbox no va a beneficiar a los usuarios de equipos anticuados. Será necesaria una tarjeta Geforce 2 como mínimo para funcionar, aunque si no queremos ver la jugabilidad afectada (sea por continuas ralentizaciones que afectan a la jugabilidad, sea por tener que reducir al mínimo la calidad de los gráficos), vamos a necesitar una GeForce 3 ó 4.

Esperamos con los brazos abiertos cualquier conversión para compatibles de juegos de Xbox pero, a su vez, esperamos que éstas se hagan pensando en el usuario medio de PC.

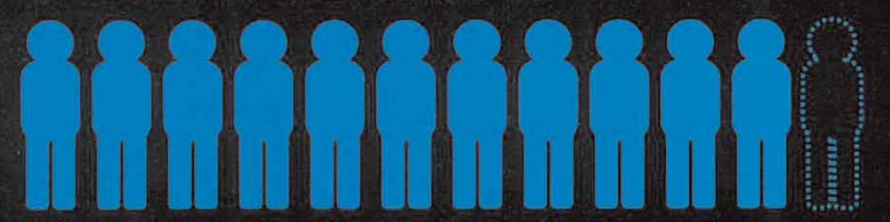
I.C.C.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **ILLUSION /MICROSOFT**
- Género: **VELOCIDAD**
- Localización: **CASTELLANO**
- Fecha de lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
- Página web: ***www.microsoft/games /rallisportchallenge***

CONTROLA EL BALÓN Y CONTROLARÁS EL JUEGO

FIFA FOOTBALL 2003 tiene un motor de IA completamente nuevo. Esto cambia fundamentalmente tu forma de jugar. El balón se comporta como un "balón". Vas a tener que entrenar mucho.

Toma el control. Sé el Número 12.



www.fifa2003.ea.com





LIBRES DIRECTOS 2003

Una jugada a balón parado no es una jugada perdida. El nuevo sistema dinámico de faltas te dá el control total. Puedes lanzar y superar la barrera, tirar entre tus propios jugadores o pegarle como Roberto Carlos: todo potencia y un efecto "envenenado".



CONTROL "FREESTYLE" 2003

El estilo libre "Freestyle" de EA SPORTS es un modo completamente nuevo de control del balón. El uso del mando analógico derecho te permite movimientos especiales para jugadores especiales. El tipo de movimientos que pone en ridículo a los defensas. El tipo de movimientos que marca las diferencias entre jugadores. Es tu turno Roberto Carlos.



PASES 2003

Nuevo sistema y tácticas de juego en equipo. Romper las defensas contrarias requiere más precisión y rapidez en los pases. Observa a Edgar Davids para más detalles.



FISICA DEL BALÓN 2003

Malos remates de cabeza, disparos a la grada, pases al contrario – todo esto lo vas a hacer si no eres suficientemente hábil. Una nueva física del balón significa que la pelota no hará todo el trabajo por ti. Reaccionará igual que los balones que recupera Davids, los que roba Giggs y los que Roberto Carlos revienta contra las barreras. Todo esto beneficiará a los jugadores mejor preparados.



REGATES 2003

Tu habilidad con el esférico te permitirá llegar a la cima. El balón no está pegado a tu pie, eres tú quien debe pegarse a él. Ryan Giggs lo hace. Y tú, ¿serás capaz?.





PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE


PC CD

© 2002 Electronic Arts Inc. Reservados todos los derechos. Electronic Arts, EA SPORTS y el logotipo EA SPORTS son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos. Producto bajo licencia oficial FIFA. © 1977 FIFA™. EA SPORTS™ es una marca de Electronic Arts™. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE, el sello oficial, Game Boy y Game Boy Advance son marcas comerciales de Nintendo. © 2001 Nintendo. Reservados todos los derechos. PlayStation, la familia de logotipos "PS" Family y el logotipo PlayStation son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y los logotipos Xbox son todos ellos marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/u otros países.







Somos el deporte


1
2
3
4
5



LA ESPERA TOCA A SU FIN UNREAL II:THE AWAKENING

La acción 3D tiene un nuevo pretendiente al trono

Aunque «Unreal II: The Awakening» ha sufrido un retraso considerable en su aparición, Micromanía ha tenido acceso en exclusiva a la versión (casi) final del juego. En estas páginas te contamos cómo será y el porqué de tan larga espera.

La aparición de «Unreal II» estaba prevista para la primera mitad de 2002. Tras su paso por las distintas ferias del videojuego de todo el mundo, con especial presencia en el E3, el proyecto que Legend había afrontado después de que Epic les cediera los trastos de matar, parecía que se empezaba a convertir en uno de esos juegos con el conocido lema de "cuando esté terminado". Sin embargo, parece que los tiros han ido por otro lado. «Unreal II» es un proyecto cuyas ambiciones realmente se pueden considerar extraordinarias. Y esa ambición ha sido una de las causas del retraso.

Pongámonos en antecedentes, para que aquellos jugadores que anden un poco despistados (¿hay alguno, en realidad?) se centren.

«Unreal» supuso la entrada de, hasta aquel momento, una compañía "menor" en el competitivo mundo de la acción 3D, dominada por la siempre omnipresente id Software. Su originalidad, tecnología y adicción, provocó que «Unreal» se convirtiera en un clásico de manera instantánea.

Una sana competencia comenzaba en uno de los géneros más prolíficos del videojuego, lo que no hacía sino redundar en beneficio del jugador. Los nombres de «Unreal», «Quake» y sus continuaciones, de todo tipo, ardían en los mentideros de los aficionados, levantando pasiones por doquier.

Más tarde se produjo un importante giro en las estrategias de diseño de los juegos. La opción multijugador se convertía en protagonista absoluta y «Unreal Tournament» nacía, casi a la vez que «Quake III». Y la historia se repetía.

Toda esa controversia entre cuál era mejor, las opciones de uno y otro, etc. parecía dejar un poco de lado un aspecto que estaba pasando a ser secundario, cuando no lo era: ¿había muerto el modo de juego individual? ►►

EL UNIVERSO DE UNREAL SE EXPANDE

El juego original que inició una de las sagas más populares del mundo de la acción 3D destacó por hacer uso de una tecnología innovadora y atractiva, en la que el entorno gráfico presumía de un **enorme realismo.** Pero «Unreal» no destacó, precisamente, por contar una historia absorbente. El jugador aparecía en un entorno futurista y hostil, rodeado de enemigos por todas partes, sin más pistas para sobrevivir que el propio instinto de seguir adelante **apretando el gatillo.** Es algo que se repite en el juego de Legend, como se puede apreciar en distintas misiones, donde nos enfrentamos a criaturas realmente extrañas **(3).** Pero **«Unreal II»** cambia sobre todo el apartado del guión de forma radical y aunque, en realidad, su historia no tiene muchos puntos de conexión con el juego original, **toma los detalles justos de «Unreal»** y los explota de manera notable. La aparición de algunos enemigos ya populares, como los **skaarj (4)**, es quizás el más reconocible, pero también la tecnología tiene mucho que decir.
Se sigue explotando el uso de escenarios **exteriores de gran tamaño (5),** donde muchas de las más frenéticas batallas con enemigos de todo tipo tienen lugar. Otro apartado que **cambia de forma radical es el propio elenco de personajes**. Ahora no son sólo alienígenas y monstruos lo que tendremos enfrente. Muchos enemigos humanos (o casi) nos plantarán cara en algunas misiones, y su aspecto es particularmente relevante. Para el diseño de los personajes, combinando lo espectacular con una estética futurista que sea más o menos real, ha llevado a los diseñadores gráficos **a inspirarse** en ocasiones en el **cómic**, especialmente el **manga**, de ciencia ficción, como se puede apreciar en algunos de los **personajes que pululan por el juego (1 y 2).**

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El elaborado guión creado para el juego
- La recuperación de enemigos, como los skaarj, que aparecían en el original
- El enorme detalle gráfico, de escenarios y modelos
- El armamento que se despliega es impresionante
- Técnicamente es de lo mejor que se pueda encontrar

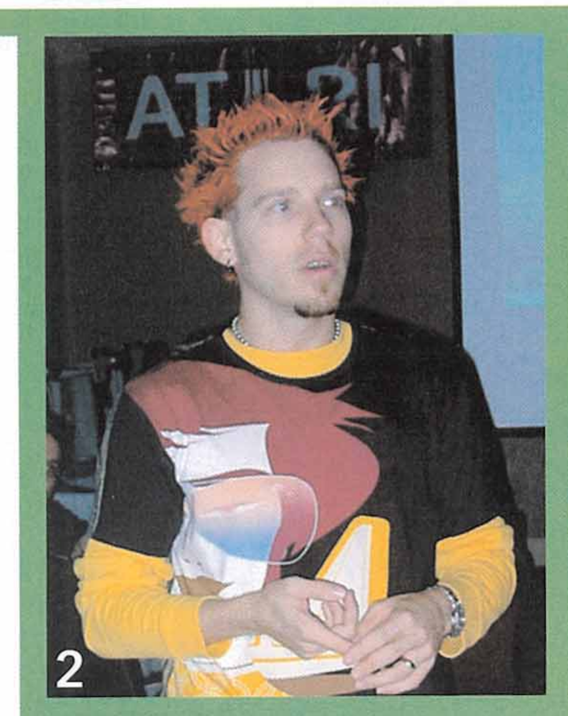


NO nos gusta

- Muy lineal en su acción, en la mayoría de misiones
- Necesitará un equipo de gran potencia para jugar con todos los detalles al máximo
- No es tan sorprendente o revolucionario como lo fue su predecesor

EN MISIÓN ESPECIAL

Legend es uno más de los equipos que se han sumado a la "moda" de **no ceder versiones beta de sus juegos.** Por ello, nos desplazamos hasta Washington para encontrarnos con el equipo y probar "in situ" la última versión de **«Unreal II»**, que ya está acabado, a falta de un par de meses de depuración de pequeños "bugs" que aún existen en el juego.
Glen Dahlgren (1), director del proyecto, nos comentó algunos de los detalles del desarrollo, y argumentaba como principal motivo del **retraso** sufrido en la aparición del juego **la complejidad que encierra toda la tecnología** que utiliza «Unreal II», y que hasta hace poco más de un año, cuando finalmente se ajustaron todos los detalles y se integraron en un conjunto, el juego parecía no avanzar demasiado, aunque a partir de ese momento todo se aceleró de forma notable.
Sin embargo, no todos los secretos de «Unreal II» se han querido desvelar ahora. **El propio subtítulo «The Awakening»,** tiene una explicación que sólo se desvela a lo largo de las misiones del juego, y sobre el que Glen no quiso entrar más a fondo.
También, como asesor de Epic y responsable máximo de la tecnología que toda la saga «Unreal» utiliza, se encontraba **Cliff Bleszinsky (2),** cuyo peculiar "look" se convirtió por momentos casi en más protagonista que el propio juego.
Según Cliff, Epic ha confiado en todo momento en Legend para llevar adelante el diseño y desarrollo de «Unreal II», ya que **desde el principio tenían muy claro lo que querían hacer con el juego,** y estaba planificado hasta el más pequeño detalle, lo que ha permitido a Epic centrarse básicamente en el desarrollo de tecnología, **asesorando y supervisando el desarrollo del juego,** pero sin entrometerse en otras labores.



2


1



TODO UN ELENCO





Uno de los aspectos **más interesantes y novedosos** de «Unreal II» **es su guión**. La interesante trama se desarrolla no sólo como historia, sino **que se apoya** de manera intensa en los **distintos personajes** que pueblan el juego. Muchos de estos personajes se encuentran constantemente **en contacto con el jugador,** como su primer oficial y contacto durante el transcurso de las misiones, la bella **Aida**. A medida que se suceden las misiones, se van **descubriendo ciertos secretos del pasado** de estos y otros personajes que dan forma y justifican muchas situaciones. La marcada personalidad que se ha conferido a estos caracteres intenta también absorber al jugador y hacerle sentir inmerso en un mundo real y vivo, **en el que no todo se limita a disparar.** Para ello, la inclusión de un sistema de diálogos mediante **menús,** se convierte en un apoyo importante.





UNA HISTORIA DE PELÍCULA

Antes y después de cada misión, y en ocasiones durante las mismas, «Unreal II» va desgranando su interesante guión con una estructura basada en secuencias cinemáticas, previas y posteriores al desarrollo de cada misión.

Muchas veces éstas se limitan a mostrar la típica escena de presentación que da paso a la acción frenética. En otras, lo que se cuenta es fundamental para dar pistas al jugador sobre los pasos a dar. Este sistema de "guía" de los pasos del jugador, sin embargo, no incide en un especial énfasis en la linealidad de la acción, ya que el entorno permite la suficiente libertad de exploración. La historia de «Unreal II» gira en torno a una serie de extraños objetos alienígenas, siete en concreto, tras cuya pista parecen estar todas las razas del universo conocido, aunque el jugador desconoce, a priori, el interés en tan enigmáticos objetos y su propia naturaleza.









La cuestión es peliaguda, porque parecía que la moda del momento había alejado a los "grandes" del género del verdadero origen de la acción 3D, con una futuro bastante incierto en este sentido. Pero parece que Epic tenía las ideas bastante más claras de lo que se podía llegar a pensar.

DE VUELTA AL ORIGEN

El diseño básico de «Unreal II» fue, desde su comienzo, el de un juego pensado para un único jugador. Casi una aventura de acción subjetiva, que marcara una diferencia completa con la rama «Tournament» de la saga. Un juego que ha venido recibiendo, como reconocen en Legend, influencias de muchos otros títulos del género, aunque sin tomar uno en concreto como referencia directa. Sin embargo, tras haber jugado la versión de preview, nuestra impresión es que producciones como «Half-Life» siguen constituyendo el espejo en que mirarse.

El guión ha sido un apartado básico para el diseño de «Unreal II», pasando desde el esbozo original que Mike Verdu realizó, hasta la historia definitiva que se podrá descubrir en la versión final de «The Awakening».

Pero esta historia sólo podía llevarse adelante gracias a la tecnología desarrollada por Epic. Y ahí, está la madre del cordero.

Epic se planteó que llevar adelante el diseño y desarrollo de «Unreal II», al tiempo que Cliff Bleszinsky y el resto del equipo técnico del estudio ponían a punto el nuevo motor del juego, podía ser poco menos que impracticable. Así que la decisión fue rápida: dejar en manos de estudios externos tanto la creación de «Unreal II» como «Unreal Tournament 2003». Un paso fundamental para el futuro.

Esa tecnología, adaptada a las necesidades de Legend para el diseño que tenían en mente de «The Awakening», ha sido la causa del retraso sobre la fecha prevista (casi nueve meses en total). El handicap era que la tecnología base de Epic se debía complementar con el motor de animaciones, el de sistemas de partículas, audio, etc. siendo los últimos responsabilidad exclusiva de Legend.

PUESTA A PUNTO

Una vez se consiguió poner en marcha todo el apartado tecnológico, el desarrollo del juego sufrió un acelerón considerable. Los diseñadores de niveles comenzaron a depurar su trabajo y poner a punto todo el conjunto. Se empezó a trabajar en las secuencias cinemáticas, que se encargarían de ir desvelando la trama, y apartados como la IA empezaron a mostrar sus verdaderas posibilidades. Todo para conseguir el objetivo propuesto: hacer ▶▶

LA TECNOLOGÍA, QUE SE PUSO A PUNTO EL PASADO AÑO, HA SIDO LA PRINCIPAL CAUSA DEL RETRASO QUE «UNREAL II» HA TENIDO EN SU DESARROLLO

TODA UNA OBRA DE ARTE

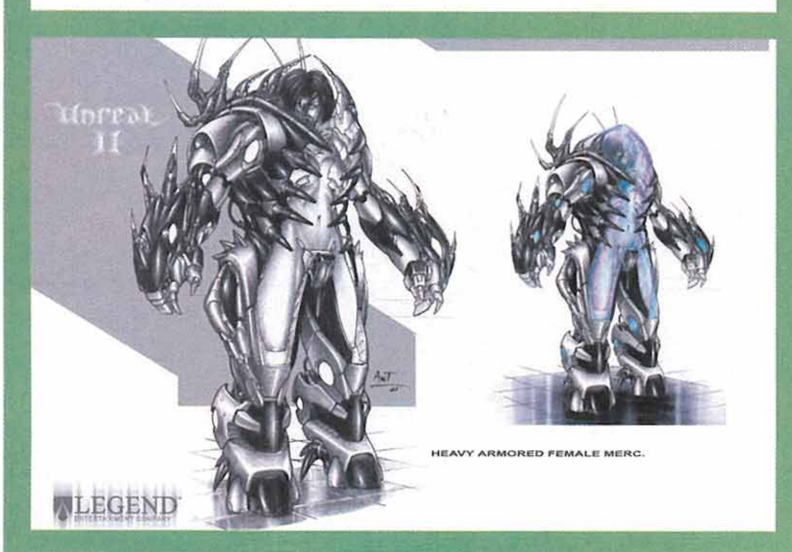
Si algo tiene en común «Unreal II» con su predecesor es la enorme calidad gráfica que destila cada pequeño detalle del juego.

«The Awakening» combina interiores y exteriores de forma continua. La distancia a la que es capaz de generar imágenes el motor 3D, y las escalas y tamaños con que han trabajado los responsables gráficos de Legend llaman poderosamente la atención del jugador. Esto es importante en ciertas misiones, como en la que asumimos el papel de francotirador, donde se aprecia todo el trabajo que se ha llevado a cabo. La tecnología de «Unreal II» aglutina múltiples elementos, como los sistemas de animaciones, los sistemas de partículas, las fuentes múltiples de luz, mapas de reflexión, etc. para ofrecer un juego preciosista visualmente.

TODO EL UNIVERSO CONTRA TI

John Dalton no lo tiene fácil en «Unreal II». Parece, y de hecho así es, que todo el universo conocido se ha conjurado contra su misión.
Los distintos **enemigos** que Legend ha diseñado para el juego presentan **una enorme variedad**, y no se podría decir que algunos son más o menos atractivos que otros. Sí se presentan con marcadas diferencias en cuanto a sus sistemas de ataque y defensa y **características de IA**. En el juego se encuentran desde los típicos **"kamikazes"**, que van a por el protagonista de un modo directo, a otros mucho más sutiles, inteligentes y de comportamiento sumamente realista. Algunos suelen buscar sistemáticamente los puntos débiles, y su agilidad y capacidad de reconocimiento del entorno es sorprendente.
Quizá los más **"originales"** sean todos los enemigos basados en **razas alienígenas,** pero también es cierto que, en líneas generales, son los de un nivel de IA más bajo, aunque este apartado se compensa con un gran potencial físico y de fuerza bruta.









NUEVOS EN ESTA PLAZA





A medida que las misiones avanzan, el jugador, en la piel de John Dalton, va descubriendo a sus rivales en «The Awakening». Un total de ocho razas (conocidas) en el universo del juego se van sucediendo en los combates a que nos vemos abocados. Todas, incluyendo a los humanos, tienen el mismo objetivo: recuperar los artefactos alienígenas, aunque con distintos intereses. Algunas de estas nuevas razas, en la práctica, no son tales, y sería más correcto hablar de facciones, ya que los humanos engloban a varias de las mismas. No todas las misiones, sin embargo, se basan en el enfrentamiento contra estas facciones. En una de las primeras fases, Dalton se encarga de explorar una base militar con la que se ha perdido contacto, para descubrir que un experimento con uno de los objetos se ha descontrolado y ha provocado una serie de mutaciones en animales de laboratorio, que han crecido a un tamaño descomunal y han arrasado con la base en cuestión. Por variedad que no quede.

AL DETALLE

Puede sonar tópico, pero «Unreal II» es uno de esos casos en que se cumple a rajatabla el respeto absoluto de los diseños gráficos que se ven en el juego final, sobre los bocetos previos, con una calidad más que sobresaliente.

Los escenarios, gracias a la tecnología desarrollada por Epic y Legend, son simplemente apabullantes en su enormidad y belleza. Los modelos y personajes, buscan ese "look" a medio camino entre el cómic y la ciencia ficción. Y los enemigos son todo un paradigma del personaje de videojuego creado para provocar respeto, inquietud y miedo en el jugador, antes incluso de que éste averigüe su



potencial de agresividad. Todo el juego, además, y dado ese componente de aventura que ofrece, con un guión que resulta extraordinariamente sólido, ha sido esbozado al milímetro sobre papel antes de afrontar el paso a la máquina. Los resultados, como se puede comprobar por las imágenes, han sido, sencillamente, excelentes, y no sólo en lo tocante a la calidad visual, sino al desarrollo de la acción, en su conjunto.







de «Unreal II: The Awakening», uno de los mejores juegos de acción 3D para un jugador, jamás diseñados.

LA HISTORIA

Nuestro contacto con la versión del juego que Legend puso a nuestra disposición, arranca con la presentación de John Dalton, antiguo marine espacial y actualmente desempeñando el cargo de "marshal" estelar, algo así como un "sheriff" del espacio. La Odissey es su nave, integrada por una tripulación compuesta por un antiguo compañero de Dalton, que trabaja de ingeniero, Aida, primer oficial y contacto directo de John durante las misiones que debe llevar a cabo, y NeBan, piloto alienígena de la nave. Las misiones que John debe completar abarcan una gran variedad: exploración, aniquilación, rescate, investigación, recuperación... Lo que al principio parecen una serie rutinaria de trabajos, poco a poco van desvelando una historia en la que siete extraños objetos alienígenas aparecen como el centro de la trama. Siete objetos cuya naturaleza no está clara, al comienzo, pero tras los que van todas las razas conocidas del universo de «Unreal II».

Estas razas, junto al resto de personajes, forman un conjunto poco habitual en un juego de estas características. La variedad de la IA, según el personaje en cuestión, la personalidad que se ha conferido a cada una, las distintas habilidades en ataque y defensa, y la posibilidad de conversar con un buen número de NPCs, hacen de «Unreal II» un título realmente destacable en el género. Pocas veces, como en el mencionado «Half-Life», se ha tenido tan en cuenta la continuidad del argumento en la acción real de un juego. Y el apartado de las conversaciones merece una atención especial. En la práctica, su utilidad quizá no sea definitiva como para hacer variar el curso de la acción, pero la inclusión de un sistema de conversaciones basado en menús, ayuda enormemente al jugador a meterse en ambiente. Un ambiente que recoge lo mejor del «Unreal» original y lo potencia hasta el extremo. Ambos juegos, en realidad, no tienen demasiado que ver en su guión. «Unreal« encontró su continuación natural en la expansión «Return to Na Pali», mientras que la historia de «The Awakening» es original, y su conexión se basa en algunos enemigos (los skaarj) y el universo que tiene como escenario, pero poco más.

A partir de aquí, comienza el verdadero juego, y «Unreal II» da paso a la acción, en un mundo increíble.

UN SÓLIDO GUIÓN, COMO POCAS VECES SE HA VISTO EN UN JUEGO DEL GÉNERO, CONSTITUYE LA BASE REAL DEL DISEÑO DE «UNREAL II»

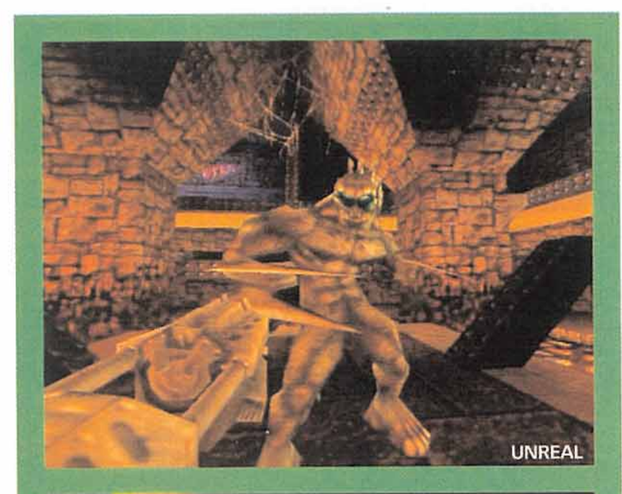
Quizás el juego, en un primer momento, no impresiona excesivamente el jugador experimentado, salvo por su desmesurada belleza gráfica. Pero los habituales tutoriales, y la introducción paulatina a la acción y la

VIEJOS CONOCIDOS

Rescatados del juego original (los únicos, por cierto), los skaarj son ya viejos conocidos del seguidor de la saga «Unreal».

Los skaarj han pasado a ser contemplados como una de las razas en el conflicto que narra el guión del juego. Además de los soldados skaarj, existen distintas clases de "jefes", de mayor rango, bastante más duros de pelar. El contacto con los skaarj se produce desde las primeras misiones, y va dando una ligera idea de la evolución que ha sufrido todo el universo del juego. Llamativa es la escena en que el jugador se encuentra bloqueado en un ascensor y aparece uno de estos personajes en el techo del mismo para, a continuación, desarrollar un combate casi a oscuras con el protagonista. Una situación que está diseñada como homenaje a una recordada y espeluznante escena de «Unreal».




UNREAL


UNREAL TOURNAMENT


UNREAL TOURNAMENT 2003

historia de fondo, aparece más como una evolución del género, que otra cosa.
No es hasta que se solventan las primeras misiones cuando nos empezamos a dar cuenta del verdadero mérito de Legend con «Unreal II»: conseguir casi una película protagonizada por el jugador. «The Awakening» no tiene nada que ver en la práctica con títulos anteriores de la saga, y ni siquiera con otros juegos del género que aparentemente tienen un mayor punto de conexión, como la serie «Quake». Está mucho más cerca de un «Mafia», por poner un ejemplo cercano.
Lo que Legend ha conseguido es un universo vivo, absorbente, original y tremendamente adictivo.
La combinación de distintos objetivos, y su puesta en práctica de un modo brillante en la acción, con entornos enormes, personajes inteligentes, y el uso de un armamento tan excepcional como efectivo, dependiendo de la misión que se lleve a cabo, proporcionan una experiencia de juego que, si bien es magnífica, también se intuye no excesivamente longeva, sobre todo para los jugadores experimentados.
La mayoría de misiones que pudimos jugar, pese a lo intenso de la acción, no resultaban demasiado largas. Todo ello, afortunadamente, no parece incidir negativamente en el conjunto, que se muestra sólido como una roca, gracias sobre todo a la magnífica ambientación.

LA EXPERIENCIA DE JUEGO ES MÁS BRILLANTE QUE REVOLUCIONARIA, Y LA VERSIÓN FINAL DEL MISMO SERÁ CAPAZ DE SATISFACER A LOS AFICIONADOS MÁS EXIGENTES

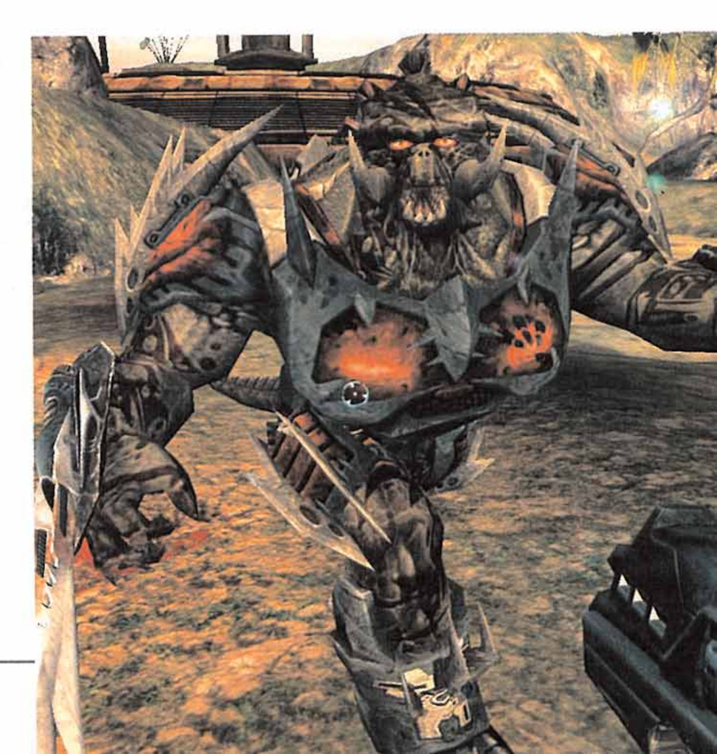
PRINCIPIOS DE 2003

La fecha final que se ha definido para que «Unreal II» vea la luz es principios del inminente 2003 (con toda probabilidad finales de enero, aunque no está totalmente confirmado). En ese momento, se podrá comprobar de primera mano el excelente trabajo que Legend y Epic han desarrollado en conjunto, y que ese retraso que el juego ha sufrido merecerá la pena, aunque no haya sido agradable esperar tanto tiempo. Eso sí, hay que ir avisando que «Unreal II», con todas sus excelencias, entra de lleno, por tecnología y calidad de diseño, en ese conjunto, que día a día aumenta en número, de juegos que van a obligar al usuario a disponer de un hardware realmente avanzado, si es que se le quiere sacar todo el jugo. La presentación a que acudimos estaba apoyada por Intel como proveedor técnico, y los PCs que se usaron no eran, precisamente, limitados en su configuración.
«Unreal II» ya está aquí. Y será un juego destinado a convertirse en un nuevo clásico, digno heredero de una serie que está haciendo historia en un género cada día más duro.

F.D.L.

UNA PROLÍFICA SAGA

Aunque la aparición de «Unreal» supuso la entrada en el género de un título sobresaliente y que captó la atención de los jugadores de todo el mundo, pocos podían imaginar el ambicioso plan que tenía en mente Epic. **«Unreal Tournament»** intentó dar **otra perspectiva sobre el peculiar universo del juego,** usando como base la competición multijugador.
Ahora, con pocos meses de diferencia en la aparición de las segundas partes de ambos, tanto Legend como Epic confirman que la idea con la que se trabaja en la actualidad es **perpetuar ambas ramas de la familia «Unreal»,** manteniendo esa clara separación entre juego individual y juego multiusuario. **«Unreal II»** ya marca esta separación **al renunciar**, de forma total, a **cualquier opción multijugador** (ni siquiera un simple "deathmatch"). Y es más, Glen nos confirmó que ni en esta ocasión, ni en futuros proyectos, debería haber una conexión real entre personajes o historias de ambos juegos, manteniendo únicamente una líneas comunes en un trasfondo del mismo universo. «Unreal», en todo caso, parece que tiene vida para largo, mientras los jugadores de todo el mundo y **la comunidad online sigan manteniendo su interés** por la serie. Aunque de todo esto se deduce que **«Unreal III»** es algo más que una idea, no existe confirmación del desarrollo.



ESTE DICIEMBRE, 4 ESTRENOS DE CINE PARA LA PEQUEÑA PANTALLA.

SPLINTER CELL | EL SEÑORDE DE LOS ANILLOS™ | 007 NIGHTFIRE | HARRY POTTER

Estas 4 fantásticas novedades se unen a una larga lista de juegos apasionantes ya disponibles. Si no tienes una Xbox, se te acabaron las excusas.

Ya a la venta en 



www.xbox.com/es SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

©2002 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. La información contenida en este documento se refiere a un producto pre-lanzado que podrá ser objeto de modificaciones sustanciales antes de su primer lanzamiento en el mercado, y se facilita únicamente con carácter informativo. © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. XBox and the XBox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Todos los derechos reservados. El logotipo de Tolkien Enterprises es una marca comercial de The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises, utilazado bajo licencia por Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games y el logotipo de Black Label Games son marcas comerciales de Black Label Games, Inc. en EE.UU. u otros países. © Traducción al español con autorización de Ediciones Minotauro. Todos los derechos reservados. Juego interactivo de software NIGHTFIRE (todo el código, todos los demás componentes de software y sólo algunos componentes audiovisuales) © 2002 Electronic Arts Inc.Electronic Arts, EA GAMES y el logotipo de EA GAMES son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en Estados Unidos y/o en otros países. Reservados todos los derechos. Juego interactivo NIGHTFIRE (algunos componentes audiovisuales) © 2002 Danjaq, LLC, y United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, los logotipos de la pistola de James Bond y el Iris y todas las demás marcas relacionadas con James Bond TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, los logotipos de la pistola de James Bond y el Iris y todas las demás propiedades relacionadas con James Bond © 1962-2002 Danjaq, LLC, y United Artists Corporation. NIGHTFIRE es una marca comercial de Danjaq, LLC, y United Artists Corporation. Aston Martin V12 Vanquish aparece con licencia de Aston Martin Lagonda Limited, Ford Motor Company. Shelby, el diseño de CD y el diseño/forma del Cobra 427 son marcas comerciales o elementos comerciales de Carroll Shelby y Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby), y son usados por Electronic Arts con licencia de Shelby. Cobra y los diseños de la serpiente Cobra son marcas registradas usadas por Shelby en virtud de una licencia mundial exclusiva de Ford Motor Company. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños. EA GAMES(tm) es una marca de Electronic Arts(tm). Microsoft, Xbox y los logotipos de Xbox son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/o en otros países. © 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WBIE LOGO: (tm) & © Warner Bros

(s02)

Micromanía

BLACK & WHITE 2

Peter Molyneux ha comenzado a mostrar los primeros secretos de sus nuevos proyectos y, entre todos ellos, «Black & White 2» brilla con luz propia. Numerosos cambios en el esquema de juego, mejoras técnicas apabullantes, nuevos objetivos y nuevas criaturas estarán presentes en la nueva obra de Lionhead, que pretende ir mucho más allá de todo lo que se pudo contemplar en el título original.

THE WESTERNER

Revistronic vuelve a la palestra con el desarrollo de «The Westerner». Aunque no es una segunda parte, como tal, sus personajes y, sobre todo, su protagonista, Fenimore Fillmore, harán recordar a los aficionados al género de la aventura un título anterior del equipo: «Three Skulls of the Toltecs». «The Westerner» utiliza como base un motor 3D, que otorga al conjunto un aspecto muy parecido al de una película de dibujos animados, para lo que se han trabajado muy especialmente todas las expresiones faciales de los personajes. Un título que los aficionados a las buenas aventuras gráficas no se podrán perder por ninguna razón.

Micromanía

PRAETORIANS

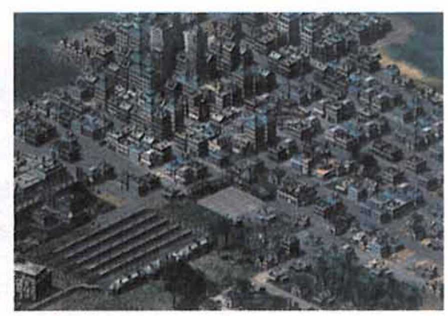
Ya está casi aquí. El próximo mes de febrero «Praetorians» se instalará en los discos duros de los ordenadores de medio mundo, dispuesto a comerse de un bocado un buen pedazo del pastel de la estrategia de calidad. Pyro ha echado el resto con éste su nuevo proyecto, que con sus tres civilizaciones, sus incontables posibilidades multijugador y su excelente diseño, pretende convertirse en un nuevo clásico.

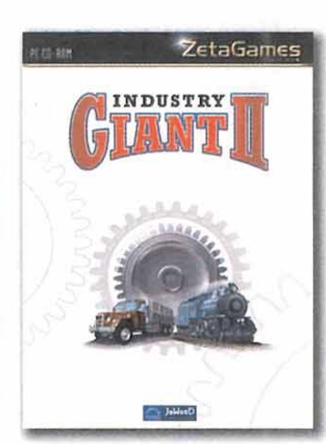
JUEGA CON TU DINERO













Gran variedad de sectores industriales • Más de 150 materias primas y bienes de consumo diferentes como el petróleo, oro, piel, muebles, juguetes, menaje del hogar • Vista preliminar de toda la información básica • Grandes dosis de estrategia • Simulación detallada y realista del proceso de desarrollo de la producción industrial y de transporte del siglo XX • Gráficos sumamente detallados tanto de los escenarios como de los edificios y los vehículos (basados en modelos reales) • Más de 50 vehículos diferentes como camiones, trenes, barcos y aviones • Opción Multijugador vía LAN o Internet (www. hastajuego.com) • Traducido y doblado al castellano.

www. zetamultimedia.com • www.jowood.com • www.industrygiant2.com

PC CD-ROM



ZetaGames
GRUPO ZETA



DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Luis Escribano

Dioses y monstruos

Es difícil olvidarse de «Age of Empires». La mezcla de espectáculo y jugabilidad, con cierto rigor histórico y un absoluto cuidado por los detalles, hicieron que las dos entregas de la serie se convirtieran en clásicos automáticos.

A partir de «Age of Kings», el equipo se dividió en dos. El creador de la saga, Rick Goodman, lanzó por su cuenta «Empire Earth». El resto (los que se habían quedado en Ensemble) empezó a trabajar en «Age of Mythology». Ambos títulos son muy buenos juegos, sin duda, pero aparte de eso y de que están en 3D, hay poco más que decir.

¿Es que la fórmula ya no da para más?

Somos jugadores y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

Nuestros análisis son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

Micromanía no valora un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

No analizamos versiones piratas, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

Sólo analizamos versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

Micromanía elige un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

Las sucesivas entregas de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

Muchos análisis harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

Cada juego es analizado por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

En cada análisis se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

Cada título se juega hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

Cada título se prueba en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

La puntuación se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

Review
A EXAMEN

Black & White
Creature
¿A qué jugam

La referencia
BLACK & WHITE

Las veinte pruebas

Infomanía

76 Micromanía

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



NACHO CUEZVA
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: Need for Speed: Hot Pursuit 2, No one Lives Forever 2, Warcraft III.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Age of Mythology, Civilization III, Imperium, The Thing.



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, estrategia, acción.
A lo que juega: Ring II, La Comunidad del Anillo.



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Warcraft III, Unreal Tournament 2003.

JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Jedi Knight II, Unreal Tournament 2003, Desert Storm.

LA CUESTIÓN DEL MES
Para un juego de estrategia en tiempo real, qué prefieres: ¿fidelidad histórica o fantasía?

- Nacho Cuezva: Donde estén los orcos que se quiten los romanos.
- Jorge Portillo: La fidelidad es para los matrimonios, a mí dadme orcos.
- Juan Antonio Pascual: La fantasía permite hacer los juegos "irrealmente" divertidos.
- Gabriel Pérez-Ayala: La fidelidad histórica es algo que rara vez sale bien en tiempo real.
- Jacobo Martínez: Los juegos históricos resultan fascinantes por su realismo.



Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

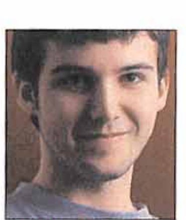
En pocas palabras

SÍ nos gusta

- Que «Imperium» nos ofrezca una visión con importantes y originales ideas en el mundo de la estrategia.
- Que la serie «NBA Live» de EA Sports haya vuelto a su plataforma original, esto es, los PC.
- Un nuevo juego de los creadores de «Age of Empires» siempre es una buena noticia para los estrategas.
- Poder destrozar deportivos carísimos en «Need for Speed: Hot Pursuit».
- Ponernos el casco y volver a la carga con la expansión de «Medal of Honor».

NO nos gusta

- Que en «Age of Mythology» no se hayan preocupado un poco más por innovar la serie.
- Que «RollerCoaster Tycoon 2» sea otra vez lo mismo de siempre. Y es que segundas partes...
- Que ningún juego de tenis sea capaz de destronar a «Virtua Tennis», teniendo ahí su referencia.
- Que no se haya aprovechado la expansión para mejorar el multijugador de «Medal of Honor».
- Que «Casino Empire» sea un juego tan poco ambicioso. Tenía buenas ideas...



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Warcraft III, Grand Theft Auto III.

La Historia sirve para no cometer dos veces el mismo error. Eso dicen...



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción.
A lo que juega: Need for Speed: Hot Pursuit 2, Mafia.

Yo sólo quiero arrasar fortalezas. Me da igual todo lo demás.

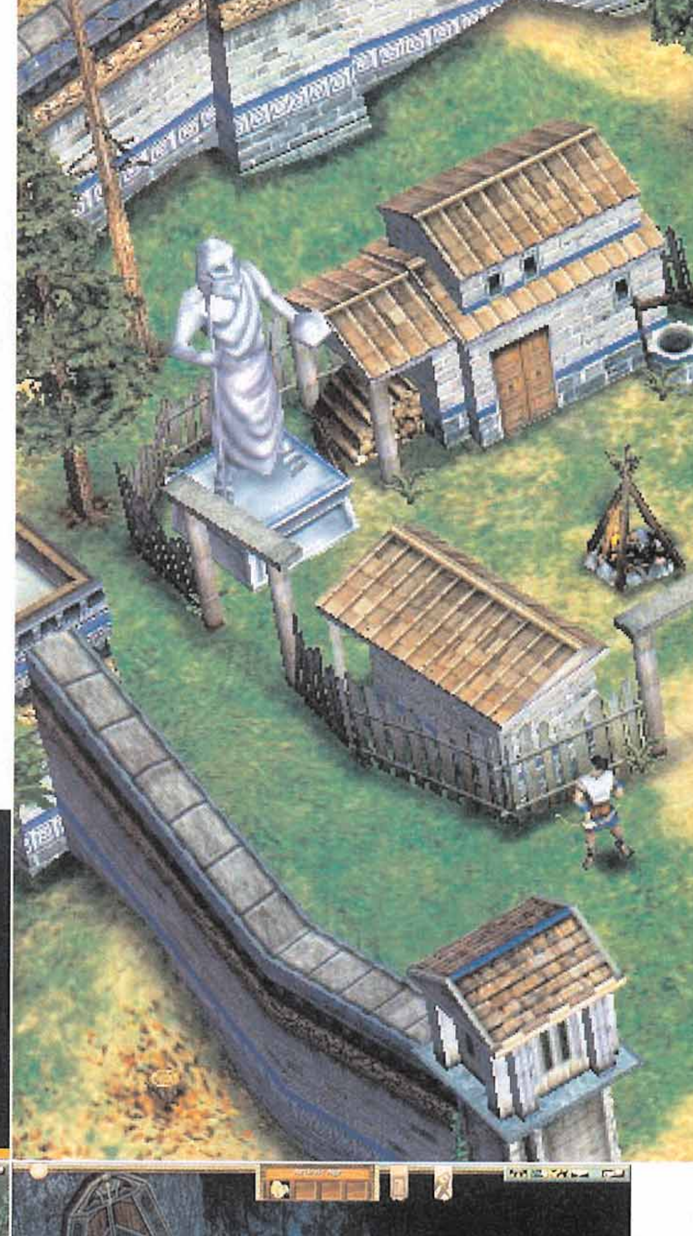
Índice de contenidos



Age of Mythology

Milagro divino

Toma como base la mejor estrategia, aderézala con una estupenda ambientación mitológica y, por último, adórnalo todo con un entorno 3D y tendrás como resultado un juego que te hará creer en los milagros.

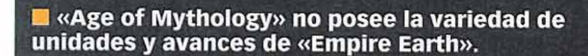


La serie "Age of Empires" es sin duda una de las más admiradas por todos los aficionados a la estrategia en tiempo real. «Age of Mythology» no pertenece en realidad a la misma serie, pero sí que puede ser considerado como su continuación oficiosa, tanto por las similitudes en su planteamiento, como en su sistema de juego o incluso en su interfaz. Así, en «Age of Mythology» también hemos de encargarnos de desarrollar y controlar un ejército formado por todo tipo de unidades para combatir con él a nuestros enemigos mientras, por supuesto, recolectamos los recursos necesarios para producir estas unidades y para construir los correspondientes edificios, desde graneros o aserraderos hasta muros, fortalezas o templos. Las novedades, que también las hay, se centran

La referencia

EMPIRE EARTH

- **«Age of Mythology» no posee la variedad de unidades y avances de «Empire Earth».**
- **El motor gráfico de «Age of Mythology» tiene poco que envidiar al de «Empire Earth».**
- **El planteamiento de «Age of Mythology» tiene un carácter mucho más fantástico.**





Los efectos visuales de algunos hechizos resultan simplemente espectaculares.



Los elementos característicos de las mitologías incluidas son fácilmente reconocibles.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** ▶Ram: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano (textos y voces)** ▶Edad recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **Ensemble Studios** ▶Compañía: **Microsoft** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **15/11/2002** ▶PVP recomendado: **49,99 euros** *(8.318 ptas.)* ▶Página Web: ***www.microsoft.com/games/ageofmythology/*** Incluye descripción del juego, imágenes y pantallas, vídeos, salvapantallas y temas de escritorio.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **1** ▶Misiones en la campaña: **32** ▶Mapas para escenarios: **20** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Supremacía, Conquista, Deathmatch, Relámpago** ▶Número de jugadores: **2-12** ▶Opciones de conexión: **Internet, red local**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 450 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Disco Duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶Ram: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,8 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB** ▶Módem: **56 k**





La variedad de ambientes está garantizada a lo largo del juego, desde el desierto o la nieve hasta las mismísimas cavernas del infierno.

La iluminación contribuye a la ambientación general del juego.



Los edificios funcionan exactamente igual que en «Age of Empires».

Milagroso





LOS PODERES DIVINOS que obtenemos cada vez que elegimos un nuevo dios al que adorar pueden tener un efecto drástico sobre el desarrollo del juego, lo que los convierte en una aportación muy interesante y original al planteamiento "laico" de la serie «Age of Empires».

LA LLUVIA DE METEOROS, por ejemplo, o el huracán, pueden tener un efecto devastador sobre las fuerzas de nuestros enemigos, llegando incluso a inclinar la balanza de la partida a nuestro favor si las fuerzas estaban muy igualadas.

OTROS PODERES, por el contrario, tienen efectos constructivos, beneficiando nuestra extracción de recursos o curando a nuestras unidades, por lo que el adorar a dioses "combativos" o "pacifistas" se convierte en una decisión de importante.

LA DIFERENCIACIÓN ENTRE LAS TRES CIVILIZACIONES DE «AGE OF MYTHOLOGY» HACE QUE JUGAR CON CADA UNA DE ELLAS SEA UNA EXPERIENCIA TOTALMENTE DIFERENTE

en la introducción de un motor gráfico 3D y en el abandono de la temática histórica que caracterizaba a la serie y su sustitución por héroes, unidades mitológicas, complejos panteones de dioses a los que adorar e incluso la posibilidad de invocar poderosos favores divinos.

Una experiencia religiosa

La mencionada fidelidad con respecto a las anteriores entregas se hace palpable, especialmente, en el sistema de control y en el interfaz que son virtualmente idénticos a los de aquellas, con una barra de botones y un minimapa en la parte inferior de la pantalla desde la que controlar todos los aspectos del juego, así como con las mismas funciones del ratón, salvo, claro está, las referentes al nuevo entorno 3D. Igualmente, todas las unidades básicas son las mismas a las que ya estamos tan acostumbrados, desde los soldados o los arqueros hasta las catapultas, los elefantes o los carros de guerra.

Esto, que sin duda es una gran ventaja pues permite a cualquier jugador moderadamente experto en este género introducirse en el juego sin prácticamente ningún periodo de adaptación, es también uno de sus principales defectos, pues le otorga un aire manido que hace que, sobre todo al primer vistazo, parezca muy poco original.

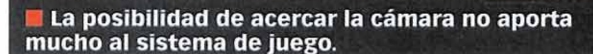
Sin embargo en «Age of Mythology» hay abundantes novedades, la más destacada de todas ellas, sin duda la introducción de un elaborado panteón de dioses entre los que hemos de elegir aquellos a los que nuestro pueblo adorará. Este panteón se reparte entre deidades griegas, nórdicas y egipcias, y ofrece más de 50 posibilidades de elección dife- ▶▶



■ Todos los tipos clásicos de unidades están presentes en el juego.







■ La posibilidad de acercar la cámara no aporta mucho al sistema de juego.

■ El parecido con las anteriores entregas de la serie es evidente.

Identidad cultural





LAS DIFERENCIAS ENTRE CIVILIZACIONES son abundantes en "Age of Mythology", aunque Ensemble Studios ha conseguido equilibrar con maestría las habilidades especiales de todas ellas manteniendo la jugabilidad equilibrada. La obtención de los recursos, por ejemplo, tiene una aproximación diferente para cada cultura.

EL CATÁLOGO DE HÉROES de cada civilización también es diferente. Los griegos utilizan personajes muy poderosos pero únicos, los vikingos tienen guerreros más económicos y prescindibles y los egipcios recurren exclusivamente al poder divino de sus faraones y sacerdotes.

LAS ABUNDANTES SIMILITUDES CON LAS ANTERIORES ENTREGAS DE LA SERIE «AGE OF EMPIRES» PROVOCAN QUE EL SISTEMA DE JUEGO RESULTE MUY POCO ORIGINAL

rentes, cada una con su propia combinación de héroes, unidades mitológicas y poderes especiales. Con respecto a los héroes y a las unidades mitológicas hay que destacar que se ha ajustado el sistema por el cual las unidades más poderosas consumen más "espacio" que las débiles, lo que unido a una limitación muy estricta del número máximo de unidades nos obliga necesariamente a optar entre tener muchas unidades menores o pocas unidades muy poderosas. Esta característica potencia el aspecto táctico del juego, y lo aproxima a esa nueva corriente de la estrategia en tiempo real en la que el número y la fuerza bruta se han sustituido por pequeños grupos de unidades de élite y que está encabezada por juegos como «Warcraft III».

A tres bandas

Las similitudes con el celebrado juego de Blizzard, no obstante, no acaban ahí, y es que precisamente otra de las características más interesantes de «Age of Mythology» es la diferenciación entre civilizaciones. Así, nuestra elección entre griegos, vikingos o egipcios no es sólo una cuestión estética sino que cada uno de estos bandos posee diferencias fundamentales en sus sistemas de juego, que, conviene especificarlo, están además perfectamente equilibradas. Esto no sólo aumenta el atractivo del juego sino que multiplica su vida útil, ya que el proceso



¿Cambio a mejor ?

LA INTRODUCCIÓN DE LAS 3D supone un avance a nivel gráfico con respecto a las entregas anteriores. La pérdida de detalle es un precio menor que se paga gustosamente por poder girar la cámara 360º o poder acercarla hasta conseguir un primer plano. La jugabilidad, en cambio no sale demasiado beneficiada por este cambio que conlleva ciertas complicaciones.

EL PROBLEMA estriba que al girar la cámara se vuelve difícil orientarse con rapidez, algo ciertamente imprescindible durante un combate. El juego ofrece como alternativa la posibilidad de dejar la cámara bloqueada, algo que sin duda ayuda a conservar la enorme jugabilidad característica de la serie, pero lo cierto es que para eso no hacía falta introducir un motor 3D.



Los héroes y unidades mitológicas son una interesante novedad.



Los accidentes del terreno afectan decisivamente al desarrollo.



Las misiones de la campaña ofrecen muchos tipos de juego diferentes.



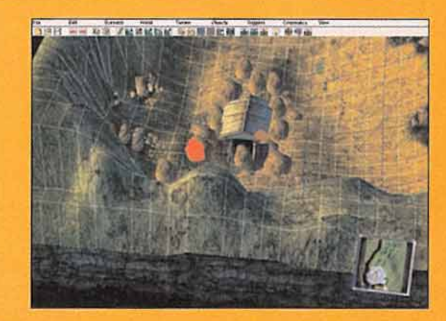
No se puede negar la evidente calidad del motor gráfico 3D.

de llegar a dominar la mecánica de las tres civilizaciones puede llegar a ser realmente largo.

Igualmente, también contribuye a la longevidad del juego la campaña individual incluida, compuesta por 32 misiones consecutivas y que nos da la oportunidad de controlar a las tres civilizaciones del juego, ya sea por separado en unas misiones como de manera conjunta en otras. El argumento y el desarrollo de esta campaña es complejo, muy interesante y está realmente bien planificado. Así, en la historia se entremezclan elementos clásicos extraídos de las tres mitologías fácilmente reconocibles por todos, tales como, por ejemplo, el mito de la Atlántida o el martillo de Thor. Además, el juego incluye también un modo de partidas individuales para el que disponemos de 20 mapas, cada uno de ellos diseñado para ofrecer un tipo de juego diferente, así como un modo multijugador para hasta 12 jugadores y accesible tanto a través de Internet como de una red local.

Desgraciadamente, en estos dos últimos modos las opciones de configuración de las partidas resultan bastante escasas, sobre todo en comparación con «Age of Empires II», algo especialmente extraño si tenemos en cuenta las similitudes existentes entre ambos juegos en el resto de aspectos que ya hemos enumerado con anterioridad. ▶▶

El poder de un Dios

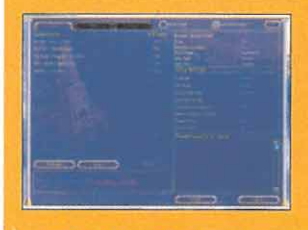




EL EDITOR INCLUIDO en el juego combina una asombrosa potencia con una relativa sencillez de manejo. En un primer nivel nos permite diseñar desde cero todos los elementos de un escenario cualquiera, desde el terreno hasta las unidades pasando, por supuesto, por árboles, animales o edificios, utilizando tan sólo el ratón y una intuitiva barra de botones situada en la parte superior.

SU POTENCIA ES EVIDENTE, no obstante, en un segundo nivel, en el que a través de unos menús algo más complejos y un lenguaje de scripts que, eso sí, requiere un cierto nivel de conocimiento, podemos crear de principio a fin una campaña completa, incluyendo en ella desde diálogos de las unidades hasta las secuencias cinemáticas entre misiones, movimientos de cámara incluidos.

Conquista la red





EL MODO MULTIJUGADOR de «Age of Mythology» está tan bien realizado como cabe esperar en un juego de Microsoft y proporciona un acceso rápido y sencillo a las partidas.

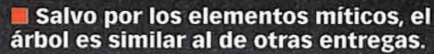
EL SISTEMA EMPLEADO es una combinación de ventanas de chats y de listas de partidas disponibles similar, en cierta forma, al que utilizan los juegos de Blizzard en Battle.Net.

UNA IDEA INTERESANTE es la introducción de un sistema de handicaps por el que los jugadores menos expertos pueden recibir una serie de ayudas al enfrentarse a otros más veteranos.



La campaña está repleta de secuencias cinemáticas realizadas con el propio motor del juego que van explicando y desarrollando el argumento.





Salvo por los elementos míticos, el árbol es similar al de otras entregas.



Las formaciones son un aspecto fundamental en el combate.

Una nueva dimensión

Por lo que respecta al apartado tecnológico, la introducción de un motor gráfico 3D supone un salto cualitativo con respecto a las anteriores entregas de la serie. Este motor, además, posee una calidad considerable, con unos efectos luminosos muy interesantes y un aceptable nivel de detalle que consiguen que la ambientación sea en todo momento estupenda. No obstante, no consigue evitar por completo los problemas que surgen casi siempre que se intenta pasar a las 3D juegos de este genero, y que no son otros que la reducción excesiva del campo visual y los problemas de orientación inherentes a la posibilidad de girar la cámara con total libertad; además, algunos seguidores de la serie encontrarán sin duda que la pérdida de detalle con respecto a los gráficos que ofrecía el motor 2D anterior es muy elevada. Se trata, en cualquier caso, de problemas menores que no afectan gravemente a la jugabilidadque ni, por supuesto, ensombrecen la gran calidad del juego .

Y es que si de algo no cabe duda es de que nos encontramos ante un fantástico juego de estrategia que a buen seguro causará furor entre los aficionados al género. Su único problema real es que las novedades introducidas no afectan al sistema de juego de manera notable, y por lo tanto, puede resultar poco original, pero eso quiere decir, básicamente, que es tan bueno como sus antecesores, una etiqueta a la que muchos juegos actuales se apuntarían sin dudarlo.

J.P.V.

LA CAMPAÑA NO SÓLO ES LARGA SINO QUE POSEE UN ARGUMENTO QUE COMBINA LOS ELEMENTOS CLÁSICOS DE LAS TRES MITOLOGÍAS DEL JUEGO

Toma nota

Un gran juego de estrategia aunque quizá algo conservador.

LO BUENO:
- La diferenciación entre las tres civilizaciones incluidas.
- La variedad de opciones que introduce la elección de dioses.
- La calidad de su motor gráfico 3D.

LO MALO:
- No resulta demasiado original con respecto a las anteriores entregas.
- Tiene algunos pequeños problemas de control asociados al motor 3D.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
92	90

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo individual resulta **bastante más completo.**

SOLO:
Lo mejor: La profundidad de la campaña.
Lo peor: Pocas opciones de configuración para los escenarios.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder jugar contra otros once oponentes humanos.
Lo peor: La misma escasez de opciones.

ALTERNATIVAS

MEDIEVAL: TOTAL WAR
El enorme número de unidades implicadas en los combates hace de éste un juego más estratégico y complejo.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 92

WARCRAFT III
Un juego impecable que mezcla rol con estrategia para obtener un resultado sorprendente y sobre todo muy adictivo.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 90



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

El flipendo de la Clase de Defensa Contra las Artes Oscuras

El mal en el interior de la Cámara Secreta

La varita Ollivander

Tu valor
Tu regalo para Navidad

¿Tienes los necesario para ser Harry Potter en Harry Potter™ y la Cámara de los Secretos?
Disponible el 21 de Noviembre

Harry Potter y la Cámara Secreta







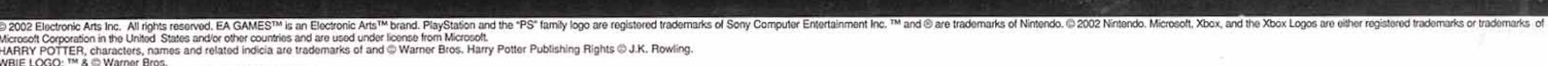












© 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. PlayStation and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ™ and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.
HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
Anglia is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company.
(s02)

NBA Live 2003

Showtime

Máxima jugabilidad en cada décima de segundo, un balón que rebota varias veces en el aro, nuevas jugadas para catadores NBA y total libertad de acción son las señas de identidad de la nueva joya del género.

El año pasado nos quedamos sin disfrutar del valor seguro de «NBA Live» porque EA Sports admitió que sus chicos no habían tenido tiempo de implementar los profundos cambios necesarios tras el estancamiento técnico que supuso «NBA Live 2001». Nos pareció una excusa poco fiable, pero «NBA Live 2003» la justifica de pleno con múltiples mejoras en la programación de la física del balón, la IA y el sistema de juego, y nos quitamos el sombrero ante el fastuoso trabajo de unas animaciones sin parangón en la historia del software de entretenimiento.

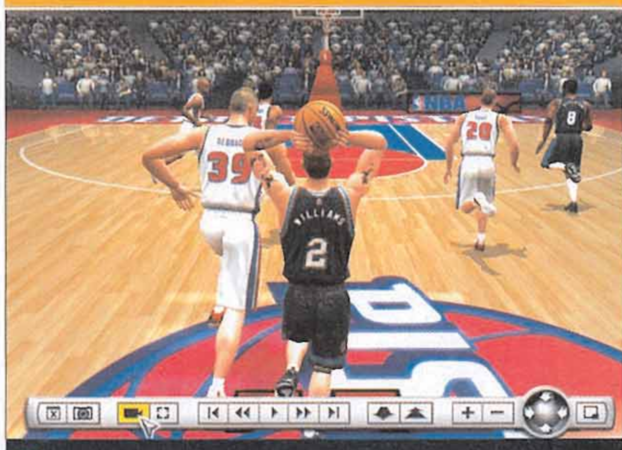
Entrenar para ganar

Entre las opciones de juego encontramos el partido de exhibición, los "playoff" y la temporada completa, que también se puede afrontar como franquicia para tener mayor decisión los traspa-

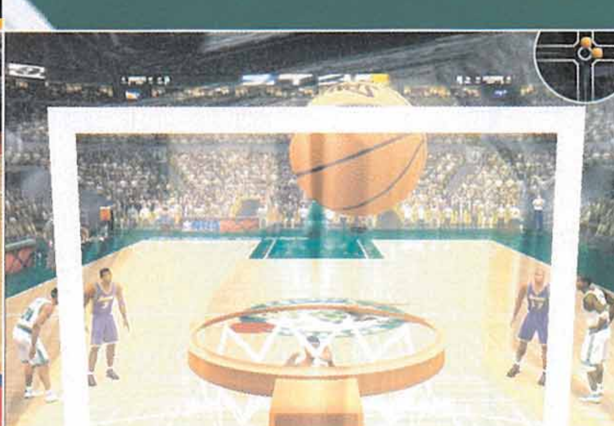
La referencia

FIFA 2003

- **Al igual que en «FIFA 2003», se ha trabajado para potenciar la jugabilidad.**
- **Ambos tienen enormes bases de datos con licencias oficiales.**
- **Dentro de un nivel extraordinario, las animaciones de «NBA Live 2003» son más espectaculares.**



En las repeticiones podemos girar la cámara y buscar un primer plano.



Los efectos de transparencias y reflejos en el tablero son geniales.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 800 MHz, Pentium IV 1.4 GHz** ▶RAM: **256, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce3, Radeon 8500** ▶Conexión: **Cable 1Mb**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Castellano** (voces, textos en pantalla y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP (Todos los públicos)** ▶Estudio: **EA Sports** ▶Editor: **Electronic Arts** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **44,95 euros** *(7.480 Ptas.)* ▶Página web: ***www.ea.com/easports*** En inglés, con tutoriales para aprender el sistema de control, foros, encuestas y diverso material.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **6** ▶Número de equipos: **Todos los oficiales de la NBA, con las plantillas actualizadas al 1 de octubre** ▶Número de niveles de dificultad: **4 (novato, principiante, all-star, superstar)** ▶Editor: **Sí, de habilidades y aspecto físico de los jugadores** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Partidos exhibición y uno contra uno** ▶Número de jugadores: **4** ▶Opciones de conexión: **Internet, IP directa.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 450 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **300 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 16 Mb (DirectX 8.1)** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **P. IV a 1.4 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4600** ▶Módem: **ADSL o cable.**

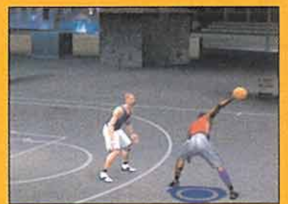
El aro de la canasta se dobla ante el peso de los jugadores que se agarran durante los mates. Cuando se sueltan tiembla toda la canasta.

Excelente definición de las texturas, hasta se ven los poros.

Hay que entrenar la mecánica de tiro para aumentar los porcentajes.

Ponte las zapatillas





LAS NUEVAS JUGADAS como proteger el balón con el cuerpo y los brazos, amagar, fintar y el juego de espaldas a canasta abren múltiples vías de juego ofensivo. Su ejecución es inmediata siempre que tengamos un gamepad con seis botones.

LAS ANIMACIONES son incomparables por la plasticidad conseguida en cada movimiento, con entradas a canasta que rebosan calidad técnica y unos tapones que hasta duelen. El realismo anatómico es tal que estamos ante los personajes de videojuego más virtuales que hemos visto.

LOS ESPACIOS LIBRES de movimiento nos permiten explotar las habilidades propias de las superestrellas de nuestro equipo, como las fintas de Kobe Bryant, el juego de espaldas al aro de Karl Malone o la versatilidad de Allen Iverson.

EL CONTROL DEL JUGADOR CON EL BALÓN ES PERFECTO POR LA LIBERTAD DE ACCIÓN Y LO SENCILLO QUE RESULTA HACER ESPECTACULARES JUGADAS CIEN POR CIEN NBA

sos, y nos obliga a analizar el rendimiento de los jugadores y estar atentos a las noticias de lesiones y contratos. Si os gusta más el juego individual, el uno contra uno es perfecto para empezar a vivir en todo su esplendor los sensacionales movimientos y habilidades que despliega «NBA Live 2003». Alucinaréis con las fintas de cadera, la protección del balón con los brazos y el cuerpo, los engaños amagando, el avance de espaldas a canasta clásico para el poste alto, los cambios de ritmo fulgurantes y todo ello para desembocar en magníficos tiros en suspensión o en un asombroso despliegue de mates y entradas a canasta para hartarse de espectáculo. Y aún mejor, hay un modo entrenamiento para practicar en solitario y potenciar nuestro juego, sobre todo de cara a los partidos contra oponentes humanos en los servidores de EA Sports o mediante IP directa.

Individualidades

Seguro que los jugadores más experimentados en los anteriores «NBA Live» saben que al saltar a la cancha toda la libertad de acción y los "jugadones" del uno contra uno se transformaban en un baloncesto esquemático debido a los atascos en la circulación del balón ocasionados por unas rutinas de posicionamiento de los jugadores tan cerradas que hasta era imposible fintar o explotar las habilidades individuales, por lo que la faceta ofensiva se limitaba a pasar repetidamente hasta encontrar a un jugador libre o amagar el tiro para que saltara el defensor. Pues bien, «NBA Live 2003» solventa este problema gracias a una nueva y excelsa programación de todos los motores matemáticos, que ahora nos regalan un completo dominio individualiza- ►►

Cuando no quiere entrar

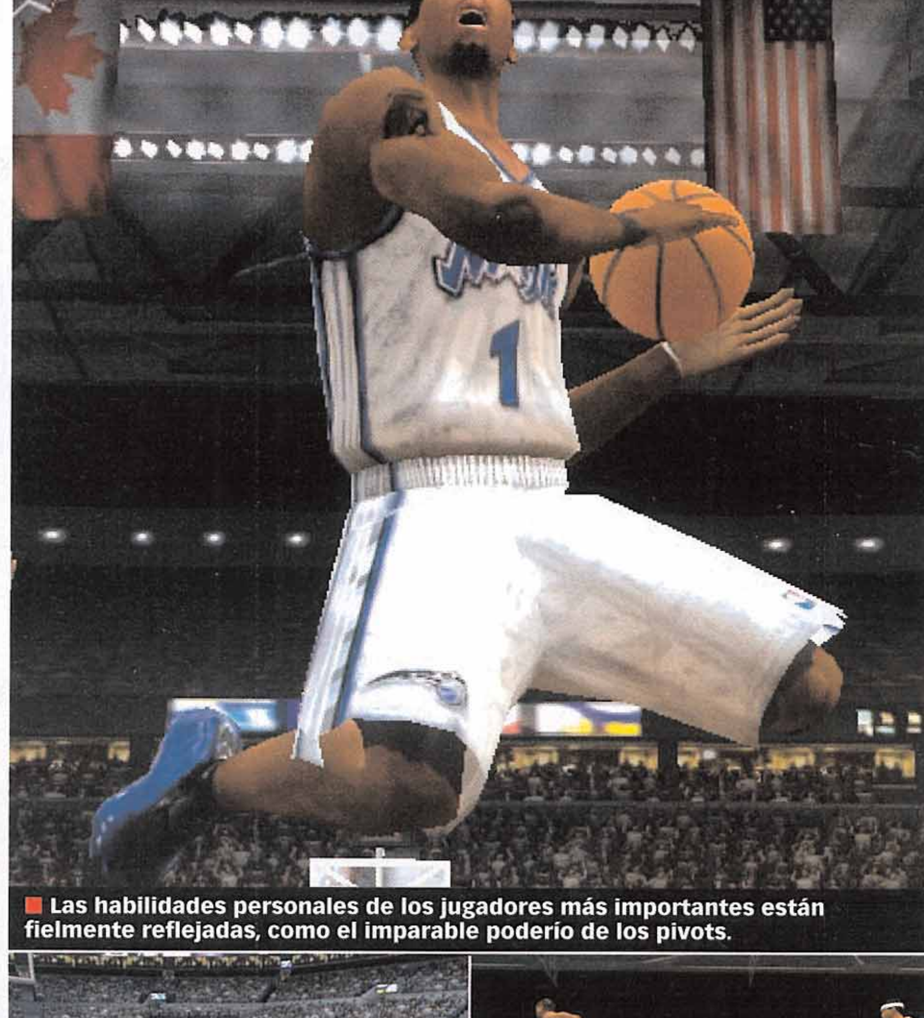




LA DINÁMICA DEL BALÓN supera todo lo que habíamos soñado, no sólo porque las parábolas de tiro están muy bien ligadas a una depurada mecánica del tiro, sino también porque las trayectorias de pase exigen mayor precisión.

LOS REBOTES EN EL ARO pueden sacar de quicio a más de uno, porque nos descompensan en el salto a por el rebote y, sobre todo, cuando el balón no entra. Hasta puede llegar a quedarse atascado o empezar a dar vueltas por el filo interior.

LA RED DE LA CANASTA se mueve ante la entrada del balón con todo lujo de detalles, no os cansareis nunca de ver y escuchar tan impagable secuencia. Y responde de forma diferente dependiendo de la fuerza con la que llega el balón. Otra pica en el realismo.



Las habilidades personales de los jugadores más importantes están fielmente reflejadas, como el imparable poderío de los pivots.



El juego de ataque es muy abierto y permite acciones como el bloqueo.



Los pases se pueden dirigir para realizar asistencias o contraataques.

do sobre la acción del jugador controlado, con el que podemos realizar en el partido las mismas maravillas que en el uno contra uno. Pero no penséis que "chupando bola" se anota fácilmente, porque la IA defensiva del rival sigue siendo feroz y en el nivel de dificultad "all-star" es necesario recurrir a la pizarra para seleccionar jugadas. Puesto que el rival controlado por el ordenador goza de la misma libertad de juego y habilidades individuales es imprescindible concentrarse en defensa y cambiar a zona o presionar al hombre para robar el balón.

Animaciones galácticas

Otro aspecto muy remozado es la puesta en escena, con una recolocación de las cámaras que no termina de convencernos, ya que las perspectivas laterales tienen encuadres muy cerrados para ver la posición de todos los jugadores. Menos mal que la cámara de fondo sí es perfecta para hincharnos a dar asistencias.

LAS FINTAS CON LA CADERA Y EL JUEGO DE PIES, EL JUEGO DE ESPALDAS AL ARO, LOS AMAGOS Y LA PROTECCIÓN DEL BALÓN AUMENTAN EL REALISMO

Las repeticiones instantáneas a cámara lenta constituyen el mayor derroche de espectacularidad que hemos visto en el género. «NBA Live 2003» supone un punto de inflexión en la serie por el gigantesco salto en jugabilidad. No obstante, aún quedan por ajustar algunos valores de los equipos controlados por el ordenador, como el excesivo porcentaje de acierto en los tiros o que no les pitan ni una falta en ataque, aspectos que esperemos se solucionen con el tiempo.

A.T.I

Toma nota

Un nuevo nivel de espectáculo, adicción y jugabilidad.

LO BUENO:
- ▲ Baloncesto sin límites en el control individual del jugador.
- ▲ Jugar de espaldas a canasta y otras jugadas nuevas incluidas.
- ▲ Las animaciones y las repeticiones instantáneas.

LO MALO:
- ▼ Cámaras laterales mal colocadas.
- ▼ La CPU no falla sus tiros (casi).
- ▼ Faltas en ataque inexistentes para la CPU.

MODO INDIVIDUAL 91

MODO MULTIJUGADOR 92

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El uno contra uno en multijugador **tiene una adicción inigualable.**

SOLO:
Lo mejor: Luchar por el anillo en el nivel "all-star".
Lo peor: Demasiada perfección de los equipos controlados por la CPU.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Hacer un mate "in the face"
Lo peor: Que te ganen de un punto en el último segundo.

ALTERNATIVAS

NBA LIVE 2001
Está disponible en las series EA classics y tiene un modo de juego uno contra uno muy adictivo.
▶Comentado en MM 75 ▶Puntuación: 89

MADDEN NFL 2002
Para descubrir el puro espectáculo del fútbol americano, jugable y sencillo de controlar.
▶Comentado en MM 85 ▶Puntuación: 81

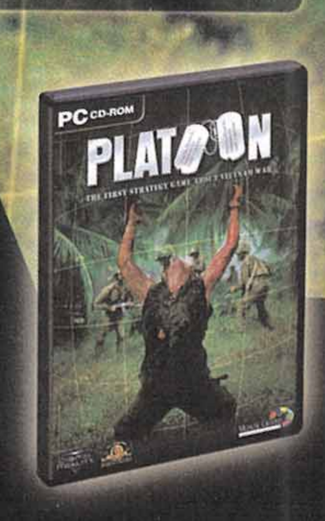
SI TE GUSTÓ LA PELÍCULA... ¡DESCUBRE EL JUEGO!

PLATOON™

EL PRIMER JUEGO DE ESTRATEGIA A TIEMPO REAL
AMBIENTADO EN LA GUERRA DE VIETNAM

Armas reales,
estrategia en profundidad,
entornos hostiles,
enemigos invisibles:
JUGABILIDAD TOTAL



DISPONIBLE ESTE NOVIEMBRE









PLATOON™ Interactive Game (all object code, all other software components and certain audio visual components only) (c) 2002 Monte Cristo Multimedia.Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. PLATOON™ Interactive Game (certain audiovisual components) (c)2002 Orion Pictures Corporation. PLATOON™ & (c) 1986 Orion PicturesCorporation. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Digital Reality.



Imperium

Estrategia a gran escala

La estrategia en tiempo real, un género que últimamente se encuentra algo anquilosado, recibe una oleada de frescura con este título, algo primitivo en su desarrollo técnico, pero con un planteamiento que resulta francamente original.

Los enfrentamientos de los poderosos ejércitos del imperio romano contra las hordas galas son el acontecimiento histórico alrededor del que gira el argumento de este juego de estrategia en tiempo real. Su planteamiento combina una ambientación histórica realista con algunos elementos fantásticos y, en general, resulta bastante original gracias a que suprime gran parte de ese apartado de gestión que se ha vuelto en apariencia imprescindible en todos los juegos actuales del género y se centra en el establecimiento de líneas de suministros y en los aspectos tácticos del combate.

Combate sin complicaciones

A cambio de la habitual recolección y gestión de recursos, «Imperium» nos ofrece mapas en los que todos los edificios ya están

La referencia

EMPIRE EARTH

- «Imperium» carece del apartado de gestión de recursos y construcción de estructuras.
- La ambientación de «Imperium» se limita a un periodo histórico muy concreto.
- El motor 2D de «Imperium» es inferior al de «Empire Earth».



Las tres ambientaciones disponibles (verano, otoño e invierno) aumentan la diversidad del juego.



La campaña posee un argumento muy complejo salpicado con montones de diálogos.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** ▶Ram: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **Haemimont Games** ▶Compañía: **Haemimont Games** ▶Distribuidor: **FX Interactive** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **19,95 euros** *(3.319 ptas.)* ▶Página Web: ***www.fxplanet.com/p014/p014.htm*** Descripción del juego, galería de imágenes, trailer y servicio técnico.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **1** ▶Civilizaciones disponibles: **2** ▶Mapas de escaramuza: **20** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Eliminación, puntuación, tiempo.** ▶Número de jugadores: **2-8** ▶Opciones de conexión: **Internet, red local**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** Ram: **64 MB** ▶Disco Duro: **540 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 2 MB compatible DirectX** ▶Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶Ram: **256 MB** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB** ▶Módem: **56 k**

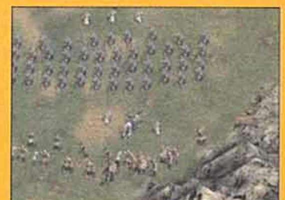
■ El interfaz facilita el manejo de grandes cantidades de unidades reservando parte de la pantalla para visualizar la acción y sólo dos barras para los controles.

■ Al no tener que construir edificios podemos centrarnos en la acción.

■ El motor gráfico del juego está algo desfasado.

El que parte y reparte





LAS LÍNEAS DE SUMINISTROS están formadas en el juego por burros cargados de comida que van y vienen desde las aldeas hasta las fortalezas o los puestos avanzados o bien que directamente siguen a un ejército por todo el mapa allá a donde vaya.

LA DEFENSA de estas líneas es un aspecto vital del juego, ya que sin comida suficiente las fortalezas no pueden crear nuevos aldeanos y, lo que es más importante, los soldados pierden gran parte de su potencial y acaban muriendo de inanición.

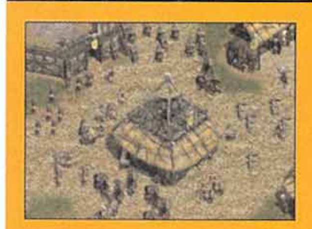
EL ELEMENTO ESTRATÉGICO introducido es muy importante, ya que si uno de los burros es eliminado, las provisiones se pierden. Así, como las líneas pueden llegar a ser realmente largas, resulta necesario tener un control absoluto del mapa.

AL PRESCINDIR DE LA RECOLECCIÓN DE RECURSOS Y DE LA CONSTRUCCIÓN DE BASES EL JUEGO RESULTA MUCHO MÁS ÁGIL Y ACCESIBLE QUE OTROS JUEGOS DE ESTRATEGIA.

construidos al comenzar la partida y la única forma de conseguir más es conquistándolos, lo que suprime la, en ocasiones, tediosa tarea de construir una base.
Los recursos, en este caso la comida y el oro, se producen automáticamente en cada aldea pero para transportarlos hasta los lugares donde son necesarios hay que establecer líneas de suministros. La defensa de estas líneas es un aspecto fundamental del juego e introduce además un elemento estratégico apasionante y bastante más realista de lo que es habitual en juegos de este género.

Otro aspecto muy interesante del juego es el sistema de ejércitos merced al cual todas las unidades pueden pelear de manera independiente, pero lo hacen mucho mejor si las asignamos a un héroe. Cada héroe puede controlar hasta 50 unidades, de manera que sólo es necesario darle una orden para que la obedezcan todas ellas. Como además sucede que en «Imperium» no hay límite al número de unidades, resulta que este sistema es de una importancia fundamental para conseguir un control accesible en partidas en las que, fácilmente, podemos llegar a manejar ejércitos formados por muchos cientos de unidades. Esto, combinado con unos mapas de dimensiones literalmente gigantescas, da lugar a un juego que destaca sobre los demás por la gran escala a la que se desarrolla. Amplitud de escala que, por otra parte, también se aplica a su contenido, y es que «Imperium» incluye, además de una larga y elaborada campaña individual, un editor y un modo de escaramuzas totalmente configurable con 20 mapas diseñados para diferentes tipos de juego y una opción para generar mapas aleatorios. Este modo, además, ►►

El repertorio




LOS TRES BANDOS INCLUIDOS en el juego son los galos, los romanos y los teutones. Como jugadores sólo podemos optar entre los dos primeros, ya que los teutones son mercenarios que ayudan a uno u otro bando dependiendo de quién conquiste sus enclaves.

LAS DIFERENCIAS entre las ocho unidades que poseen las dos civilizaciones principales son básicamente gráficas ya que cada una de ellas tiene un homólogo en el bando contrario con unas funciones y un comportamiento muy semejantes.

LA VARIEDAD es, muy inferior a la de otros juegos que incluyen más civilizaciones y muchas unidades específicas más. No obstante, el juego sigue resultando atractivo gracias a que podemos manejar cientos de cada una de estas unidades.



El tamaño que pueden alcanzar nuestros ejércitos, sólo limitados por los recursos disponibles y por la potencia de nuestro PC, es impresionante.



El editor nos permite crear escenarios de manera muy sencilla.



El tamaño que pueden llegar a tener los mapas es abrumador.

puede ser jugado tanto contra la máquina como contra otros siete jugadores.

Poca complejidad

Pero no todo son virtudes en el título de FX, y es que en el apartado negativo hemos de achacarle a «Imperium» una sencillez excesiva debida, sobre todo, a que el repertorio de unidades no es demasiado amplio, y el hecho de que sólo exista una unidad de cada tipo para cada raza, a la larga, acaba resultando escaso. Esta sencillez se compensa en parte con la posibilidad de controlar ejércitos numerosísimos, pero aún así, no hubiera estado de más que el juego incluyera más unidades diferentes o, incluso, alguna civilización más. Por lo que respecta al apartado técnico, «Imperium» utiliza un motor 2D que ciertamente resulta algo desfasado dentro de la corriente 3D que invade el género, aunque, eso sí, ofrece un resultado bastante convincente. Las unidades y edificios están representados a un tamaño considerable y con una adecuada cantidad de detalle. Merece la pena destacar, por último que «Imperium» tiene la cuidada realización de casi todos los juegos de FX, esto es, posee un detallado manual, una traducción completa de textos y voces y, además, un precio realmente ajustado, lo que unido a todas sus virtudes antes enumeradas lo convierte en un título idóneo tanto para aquellos que se acercan por primera vez a la estrategia como para los veteranos que buscan una aproximación diferente.

J.P.V.

EL TAMAÑO DE SUS MAPAS Y LA CANTIDAD DE UNIDADES QUE PODEMOS CONTROLAR DOTAN A ESTE JUEGO DE UNAS DIMENSIONES ÉPICAS

Toma nota

Una original aproximación a la estrategia tradicional.

LO BUENO:
- La originalidad.
- La enorme cantidad de unidades que podemos llegar a controlar.
- Está totalmente localizado a nuestro idioma.

LO MALO:
- El repertorio de unidades resulta poco variado.
- El motor 2D está algo anticuado para los tiempos que corren

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador **ofrece un nivel de desafío mayor.**

SOLO:
Lo mejor: El enorme tamaño de los mapas.
Lo peor: Que sólo se incluya una campaña en el modo individual.

EN COMPAÑIA:
Lo mejor: Lanzar cientos de unidades contra un amigo.
Lo peor: Las partidas pueden alargarse.

ALTERNATIVAS

STRONGHOLD: CRUSADER
La aproximación opuesta a la estrategia tradicional, con énfasis en la construcción y en la gestión.
▶Comentado en MM 94 ▶Puntuación: 75

MEDIEVAL:TOTAL WAR
También posee una ambientación histórica, pero su sistema de juego es muy diferente.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 92


another WAR
EL PRIMER RPG AMBIENTADO EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.
INCLUYE 4 CDS CON TEXTOS EN CASTELLANO.
PC CD-ROM
SE INCLUYEN 4 CDS
another WAR
MIRAGE
PC CD ROM
CENEGA
MIRAGE
Virgin PLAY
www.Virgin.es
© 2002, Cenega. Todos los derechos reservados. El resto de marcas están registradas por sus respectivos propietarios.

La Comunidad del Anillo

Acción y aventura

La obra de Tolkien es un interminable caldo de cultivo al que todo el mundo teme enfrentarse. Quizá por ello este trabajo tenga un mérito añadido, más aún cuando su único manual ha sido la obra ideada por el genial escritor.

Hace ya casi un año que Vivendi Universal Games obtuvo los derechos de Tolkien Enterprises para llevar al mundo de los videojuegos la obra de J.R.R. Tolkien. El primer capítulo de la trilogía de El Señor de los Anillos y el Hobbit son, por el momento, los títulos anunciados para las distintas plataformas disponibles (PC, PS2, Xbox, GameCube y GameBoy Advance), de los cuales el primer juego, «La Comunidad del Anillo», es ya una realidad. La diferencia entre los títulos que Vivendi Universal Games está desarrollando (por medio de Black Label Games y Surreal Software) y el resto de versiones de El Señor de los Anillos radica, como ellos mismos se empeñan en explicar, en el hecho de que sus juegos se basan en la obra original de J.R.R. Tolkien, y no en versiones

La referencia

TOMB RAIDER: LAST REVELATION



- La ambientación de La Comunidad del Anillo está mucho más lograda.
- La jugabilidad de «Tomb Raider» es mayor.
- Ambos juegos están protagonizados por auténticos iconos culturales del siglo XX



Frodo salva a sus amigos los Hobbit en uno de los pasajes más obviados de la trilogía.



Frodo y los Hobbit se encontrarán con Aragorn en la posada del Poney Pisador

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 a 2,53 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 MX 440** ▶Conexión: **No aplicable**

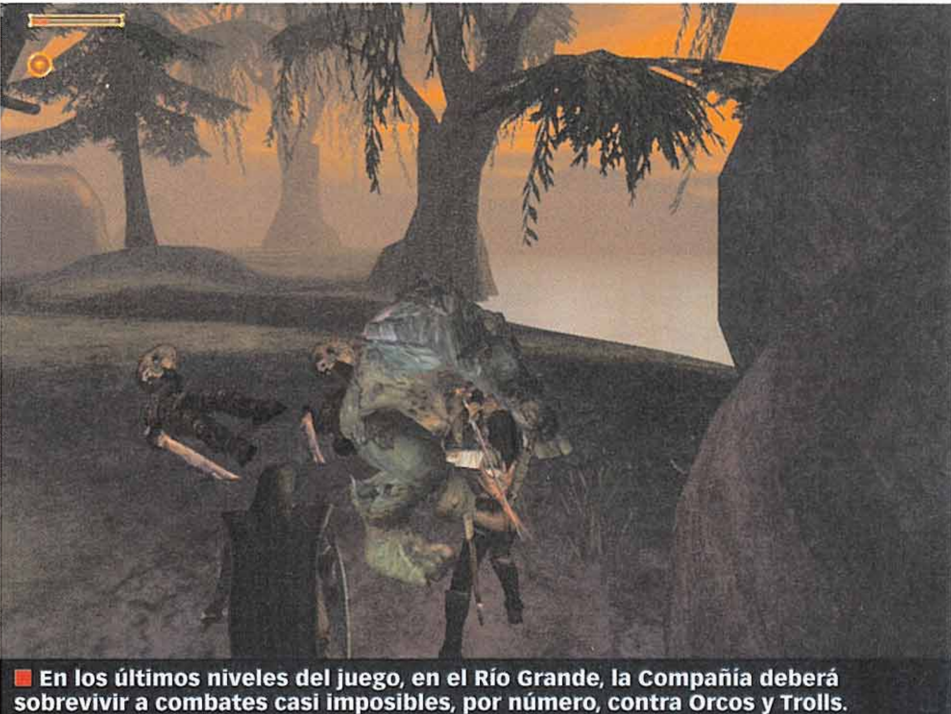
FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox, GameBoy Advance** ▶Género: **Acción/Aventura** ▶Idioma: **Castellano** (manual, textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** (Todos los Públicos) ▶Estudio: **Surreal Software** ▶Editor: **Black Label Games** ▶Distribuidor: **Vivendi Universal Games** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: Ya disponible ▶PVP recomendado: **49,99 euros** (8.317 Ptas) ▶Página web: ***www.vupinteractive.es/lotr/index.html*** incluye pantallas de las distintas

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **19** ▶Modos de juego: **1** ▶Personajes disponibles: **3** ▶Número de magias: **5** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No es necesario**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 a 1,5 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 o 4 con 64 MB** ▶Módem: **No es necesario**





En los últimos niveles del juego, en el Río Grande, la Compañía deberá sobrevivir a combates casi imposibles, por número, contra Orcos y Trolls.

La habilidad de Aragorn para el combate será vital en la aventura.



Gandalf puede hacer uso de su magia para recuperar energía.

Superando Misiones





DURANTE EL JUEGO se irán añadiendo nuevos elementos a la lista de objetivos. Dicha lista es común a los tres personajes que se controlarán durante el juego (Frodo, Trancos y Gandalf), aunque sólo uno de ellos estará preparado para completar determinadas misiones.

FINALIZAR LAS MISIONES en orden es indiferente. De hecho, cuando la lista de objetivos muestra varias decenas de tareas por cumplir, es posible que algunas de las que se nos encomendaron en primer lugar permanezcan aún sin finalizar, como buscar el Perno de metal para Ted.

AL COMPLETAR UNA MISIÓN, ésta se tacha automáticamente de la lista de misiones de la que hemos hablado antes, al tiempo que un mensaje en pantalla nos informa del acontecimiento.

ES UNA AVENTURA, ADEREZADA CON ACCIÓN, QUE NO LLEVA HASTA EL LÍMITE NINGUNO DE LOS DOS GÉNEROS; QUIZÁ ESTE SEA EL MAYOR DEFECTO DE «LA COMUNIDAD DEL ANILLO»

cinematográficas que limiten la creatividad de los diseñadores. Gracias a ello, se han recreado pasajes del libro de suma importancia que, incomprensiblemente, habían quedado exentas durante décadas en todas las versiones realizadas.

Es por ello que Surreal Software, ha llevado a cabo un enorme trabajo de documentación en su propósito de plasmar en un videojuego la complejidad de una obra, como la escrita por Tolkien hace ya casi medio siglo. Una tarea extremadamente compleja cuya recompensa final puede que no llegue más allá de la ingratitud de la legión de seguidores, empeñados en echar por tierra todo aquello que no se sitúe a la altura de la obra (tarea harto imposible, por otro lado).

Aventura y acción

El género elegido para recrear las aventuras de Frodo y el resto de «la Compañía del Anillo» ha sido, como no podía ser de otra forma, la aventura, aunque aderezada con importantes dosis de juego de acción en la que los combates, espada en mano, estarán a la orden del día. Y quizá sea ese el mayor defecto de esta creación de Surreal, puesto que no han sabido llevar hasta el límite ninguno de los dos géneros, quedando todo en un término medio que no contentará ni a los amantes de la aventura, ni a los seguidores de los juegos de acción. Lo que no deja de ser chocante cuando se observa el excelente nivel gráfico que todo el juego demuestra, con un nivel de detalle capaz de crear la ambientación adecuada para un juego como éste. La pena es que los distintos mapas que componen cada nivel, pese a las importantes dimensiones de algunos de ellos, están acotados por aquellos lugares por los ▶▶

Los personajes

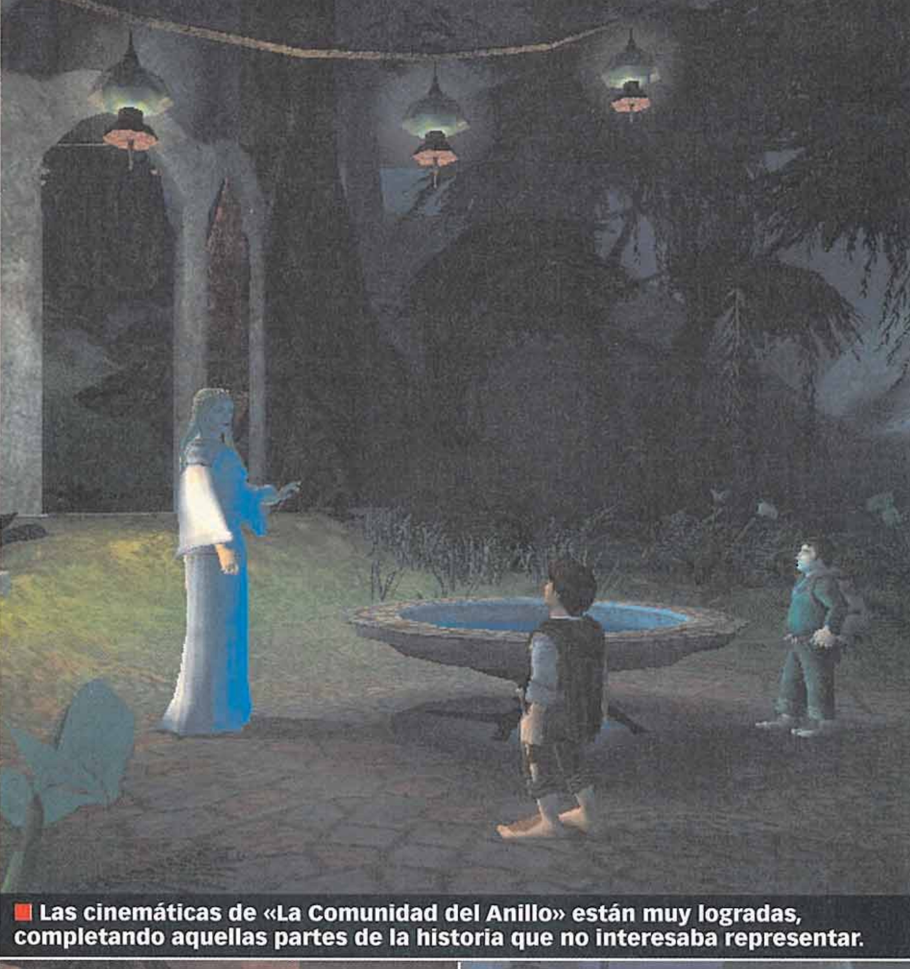




FRODO BOLSÓN es el personaje que controlaremos durante las fases del juego con mayores dosis de aventura. Debido a su tamaño no es capaz de correr a gran velocidad, pero a cambio es muy hábil. Su arma principal es un palo, mientras que la secundaria son las piedras que recoge.

TRANCOS está especialmente dotado para el combate cuerpo a cuerpo, lo que le convierte en la persona ideal para luchar contra las hordas de Orcos. Su arma principal es la espada, mientras que la secundaria será el arco

GANDALF EL GRIS es, como cabía esperar, quien dispone de más recursos. Su arma principal es la espada, pero la secundaria puede ser uno de los cinco conjuros disponibles, que podrá utilizar siempre que el nivel de magia sea suficiente.



Las cinemáticas de «La Comunidad del Anillo» están muy logradas, completando aquellas partes de la historia que no interesaba representar.



Boromir se unirá a la Compañía en Rivendell, junto a Legolas.



Enfrentarse a Orcos, Trolls y Lobos es una tarea muy complicada.

que no se debería avanzar, limitando un poco la libertad del jugador para buscar rutas alternativas y obligando a que el desarrollo de la aventura sea mucho más lineal del que sería deseable. A su favor se encuentra la gran variedad de lugares por visitar, así como el número de personajes que es posible controlar, hasta tres (Frodo Bolsón, Trancos y Gandalf el Gris). La parte de aventura se identifica más con el primero de ellos, Frodo, mientras que las fases de acción vendrán de la mano de Trancos y Gandalf.

En cuanto al sonido, una buena banda sonora con aire celta ambienta las secuencias entre niveles, mientras que durante el juego, las melódicas partituras suenan levemente para ambientar de una forma adecuada y sin llamar la atención del jugador. Los efectos de sonido se encuentran en un nivel notable, aunque sin demasiados excesos.

No queremos terminar este análisis sin realizar una mención especial al modo

ENTRE SUS VIRTUDES DESTACA LA ENORME CANTIDAD DE ESCENARIOS Y LOCALIZACIONES Y EL NÚMERO DE PERSONAJES DISPONIBLE

en que el juego ha sido localizado al castellano (textos y voces). El universo creado por Tolkien es tan complejo que, encontrarse con un juego cuya traducción se ajusta a lo escrito en la versión española del libro (datando de una época en la que los anglicismos no estaban muy bien vistos), tiene un mérito sorprendente, por el inmenso trabajo de documentación que esto conlleva. Y es que, aunque a mucha gente le suenen raras ciertas expresiones como "Bilbo Bolsón de Bolsón Cerrado", así es como debe escribirse, y así es como Vivendi Universal Games lo ha interpretado. Y ese ha sido un acierto que merece ser reconocido. Con todo, «El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo», es un juego muy bien realizado a nivel técnico que quizás peque de no haber sabido encontrar su lugar. A pesar de ello logra recrear con acierto el ambiente propio del mundo creado por Tolkien. Un juego correcto y directo, aunque polémico (seguro).

J.C.S.

Toma nota

Una correcta adaptación con grandes dosis de aventura y acción

LO BUENO:
- El juego representa fielmente cada pasaje del libro.
- El nivel gráfico es muy bueno.
- La localización al castellano es muy buena, exceptuando las voces.

LO MALO:
- La mezcla de acción y aventura no es lo todo lo buena que cabía esperar.
- El juego, finalmente, acaba resultando algo lineal.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
78	NO TIENE

ALTERNATIVAS

SPIDER-MAN
Si se busca acción de la buena con algo de aventura, esta es sin duda una de las mejores opciones.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 86

HARRY POTTER
No es gran cosa como juego de aventura, pero también está basado en una obra literaria.
▶Comentado en MM 84 ▶Puntuación: 70

DISPONIBLE EN DICIEMBRE



OFF-WORLD RESOURCE BASE

Dos feroces razas se batirán en vastos escenarios espaciales renderizados en unas exquisitas 3D de gran resolución, en un desesperado intento por controlar los recursos que necesitan para expandir sus imperios.

En cada uno de los múltiples sistemas estelares de O.R.B. se pueden encontrar los preciados bienes para subsistir... y ahora ha llegado el turno de la lucha por el control en el Sistema Solar. Mientras ambas razas disputan una encarnizada batalla por la supremacía en el cinturón de asteroides, ignoran que una feroz amenaza alienígena se cierne sobre ellos, y pone en peligro la integridad del Sistema Solar por entero...







www.planetadeagostini.net





No One Lives Forever 2

Espías con glamour

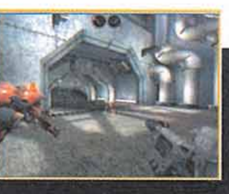
La superespía Cate Archer vuelve al servicio activo para salvar al mundo, en un fantástico juego de acción en primera persona, repleto de humor e intriga, que no desmerece a su antecesor e incluso lo supera en ocasiones.

Archer regresa a las filas de la agencia UNITY en «No One Lives Forever 2», un arcade subjetivo inspirado en las mejores películas de espías de los sesenta y protagonizado por una hermosa agente especial. Tras conseguir numerosos premios con la primera entrega de la serie, Monolith repite la fórmula en «A Spy in H.A.R.M.´S Way», un juego de idéntica temática y alta jugabilidad, que mejora la tecnología del original sin perder un ápice de su frescura.

Humor y Espías

Tres son las claves de esta serie: acción, humor y espionaje. Acción porque, como en todo buen arcade, vamos tener que lidiar con incontables enemigos; humor, porque el argumento parodia situaciones y escenas sacadas de las primeras películas de James Bond; y

La referencia



UNREAL TOURNAMENT 2003



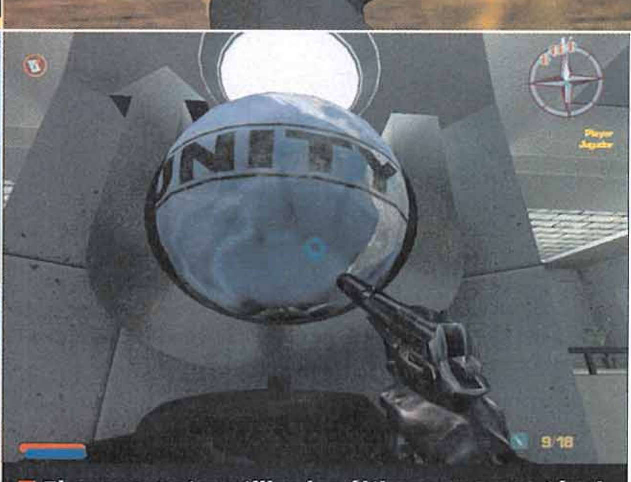
- **«NOLF 2» tiene mucha intriga y un gran argumento, «UT» sólo consiste en matar o morir.**



- **El motor gráfico de «Unreal» es considerablemente más potente.**
- **En ambos, disponemos de un gran elenco de armas, pero en «NOLF 2» podemos usar "gadgets".**



La conducción de vehículos durante el juego es mecánica y poco realista.



El nuevo motor utiliza los últimos avances técnicos, como las texturas volumétricas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶ CPU: **Pentium IV 2 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶ RAM: **512 MB, 256 MB** ▶ Tarjeta 3D: **Geforce 3 Ti 500, Geforce 2 Ultra 64 MB** ▶ Conexión: **ADSL, LAN**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶ Género: **Acción** ▶ Idioma: **Castellano (texto, voces y manual)** ▶ Edad recomendada (ADESE): **+18** ▶ Estudio: **Monolith** ▶ Compañía: **Fox Interactive** ▶ Distribuidor: **Vivendi** ▶ Número de CDs: **2** ▶ Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶ PVP recomendado: **49,99 euros** *(8.317 pesetas)* ▶ Página web: ***www.nolf2.com*** muchas referencias a artículos de prensa pero poca chicha, en una web que necesita nuevos contenidos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶ Número de misiones: **15** ▶ Número de capítulos: **40** ▶ Armas: **16** ▶ Editor: **No** ▶ Multijugador: **Sí** ▶ Modo multijugador: **Cooperativo** ▶ Número de jugadores: **4** ▶ Opciones de conexión: **LAN, TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶ CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶ RAM: **128 MB** ▶ Disco Duro: **1,4 GB** ▶ Tarjeta 3D: **32 MB (T&L)** ▶ Conexión: **56K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶ CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶ RAM: **256 MB** ▶ Disco Duro: **1,6 GB** ▶ Tarjeta 3D: **Geforce 2 Ultra 64 MB** ▶ Conexión: **ADSL**

El equilibrio entre acción directa y sigilosa está perfectamente logrado, ya que las tácticas no son demasiado complejas ni la acción demasiado sencilla.

La interacción con personajes es constante durante todo el juego.

Los nuevos gadgets y armas incluidas satisfarán a los aficionados.

Misiones bien diseñadas





LOS ESCENARIOS, están más elaborados que los vistos en la primera parte. Encontramos más polígonos, texturas coloristas y repletas de detalles y un sinfín de efectos ambientales, tan impresionantes como la cascada al comienzo del juego o el huracán en Ohio.

CADA MISIÓN está compuesta por distintos capítulos relacionados y tiene lugar en un escenario. El mapeado no suele ser demasiado extenso, pero está bien aprovechado, gracias a un acertado diseño, en el que se utiliza hasta el último rincón.

INCLUYEN ELEMENTOS interactivos, como puertas, ventanas, interruptores o mecanismos, así como de objetos y trampas que pueden descubrir nuestra posición. Todos ellos incluyen zonas de sombra en los que podemos escondernos.

LA COMBINACIÓN ENTRE ACCIÓN, ESPIONAJE, HUMOR Y GLAMOUR ES UN CÓCTEL IRRESISTIBLE, CAPAZ DE MANTENERNOS ENTRETENIDOS DURANTE HORAS Y HORAS

espionaje, porque tenemos que infiltrarnos sigilosamente, haciendo uso de dispositivos y gadgets diseñados por y para espías. Como era de esperar, esta segunda parte incluye nuevos artilugios (como la mina de proximidad "angry kitty" o las bananas resbaladizas), armas y enemigos (ninjas, hindúes, rusos y agentes de H.A.R.M.) que harán las delicias de los aficionados.

Objetivos

«NOLF 2» consta de 15 misiones, divididas en 40 capítulos interrelacionados por un argumento común. El objetivo es luchar contra la organización criminal H.A.R.M. y salvar al mundo, cosa nada sencilla teniendo en cuenta la ajustada dificultad del programa. Visitaremos localizaciones tan dispares como Siberia, Japón, la India, Ohio, la Antártida o el interior de un tiburón mecanizado. Aunque puede parecer un juego de acción directa, la ocultación y el sigilo son vitales para solventar las misiones. Cada una de ellas incluye objetivos de obligado cumplimiento y tareas opcionales, que nos reportan puntos de habilidad. Como novedad, se incluye un sistema de habilidades configurables (semejante al de los JDR), que permite al usuario ajustar la jugabilidad, repartiendo estos puntos entre cualquiera de las ocho habilidades disponibles (sigilo, energía, señalización, transporte, armadura, armas, gadgets y búsqueda).

Interfaz

El control del personaje es sencillo y se realiza mediante la típica combinación de teclado y ratón. En pantalla, el jugador recibe información útil para la misión gracias a una brújula, medidores de salud y armadura. Un panel desplegable nos permite seleccionar nue- ▶▶

Personajes convincentes





LA FAUNA DE ENEMIGOS ha sido completamente remozada desde el primer juego. En esta ocasión nos enfrentamos a una secta de asesinos ninja, a soldados soviéticos, esbirros de la organización HARM, guardias hindúes y peligrosos mimos armados con ametralladoras "tommy gun".

EL SUAVIZADO DE TEXTURAS y el mayor número de polígonos permiten unos personajes llenos de vida, de gran tamaño y rápidos movimientos. Sus caras son muy expresivas, gracias a las técnicas de animación facial incorporadas.

LAS ANIMACIONES no son demasiado realistas. En parte, esto es debido a que se intenta potenciar el humor y la expresividad gestual de los personajes, antes que hacer una réplica ultrarrealista de un modelo humano.

■ Todo el encanto y el glamour de las películas de espías quedan recogidos en este juego, que nos ofrece grandes dosis de acción.

■ Las misiones multijugador sólo permiten el juego cooperativo.



■ Los escenarios, ya sean interiores o exteriores, están bien diseñados.

vas armas y distintos tipos de munición en pocos segundos. El sistema de menús (donde se incluye la pantalla de habilidades del personaje, objetivos de la misión y acceso al guardado y salvado de partidas) es muy funcional y tiene un diseño coherente con la estética "pop" del juego.

Mejor Tecnología

Si te gustan los juegos con buenos gráficos y espectaculares efectos especiales, «No One Lives Forever 2» es tu programa. Utiliza la nueva versión Júpiter del engine Lithtech, un motor 3D que gestiona fluidamente personajes de gran tamaño y detallados entornos, repletos de llamativos efectos visuales. Sin duda, consigue sumergir al jugador en una experiencia interactiva creíble, que seduce desde la primera partida. El sonido es uno de los aspectos más cuidados, tanto por los ocurrentes e hilarantes diálogos, como por los trabajados efectos, que convencen en todo momento.

INCLUYE NUEVOS "GADGETS", ARMAS Y PELIGROSÍSIMOS ENEMIGOS QUE HARÁN LAS DELICIAS DE LOS ASPIRANTES A AGENTE SECRETO

La idea de convertirnos en espía, utilizando gadgets y armas de alta tecnología, es muy sugerente, pero la mejor virtud de «NOLF 2» es su elevada jugabilidad. La combinación entre acción, espionaje y humor es un cóctel, sin duda, irresistible. Pocos defectos podemos achacarle (la física de conducción de vehículos está poco lograda y se echan en falta otros modos de juego online), y ninguno de ellos es tan importante como para ensombrecer los estupendos resultados conseguidos con este título.

I.C.C.

Toma nota

Acción, espionaje y humor en una aventura de agentes secretos.

LO BUENO:
- ▲ Es muy jugable y está hecho con mucho sentido del humor.
- ▲ Las mejoras técnicas implementadas.
- ▲ Los nuevos gadgets y artilugios.

LO MALO:
- ▼ Conducción de vehículos irreal, imprecisa y poco atractiva.
- ▼ Tarda mucho en cargar nuevas partidas.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
85	80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Una única modalidad de juego online se nos antoja un poco **escasa.**

SOLO:
Lo mejor: el diseño variado de las misiones.
Lo peor: La interacción con objetos es un tanto limitada.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: poder volver a jugar con amigos las misiones individuales.
Lo peor: que sólo haya una modalidad.

■ **ALTERNATIVAS**

HITMAN 2
Un arcade con sigilo e infiltración, protagonizado por un asesino a sueldo.
▶Comentado en MM 94 ▶Puntuación: 85

MAFIA
Si prefieres más variedad «Mafia» ofrece una aventura de época en tercera persona.
▶Comentado en MM 93 ▶Puntuación: 92

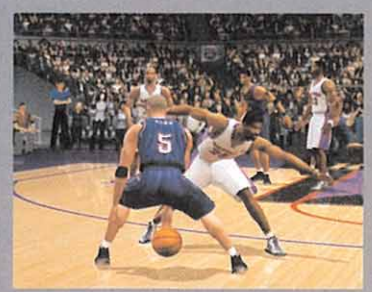
EA SPORTS
somos el deporte.

TOTAL CONTROL DEL JUGADOR

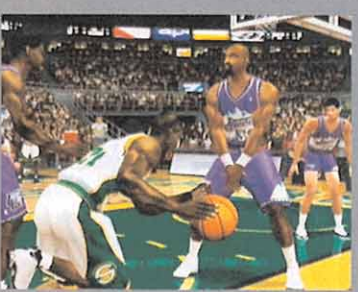
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe TP



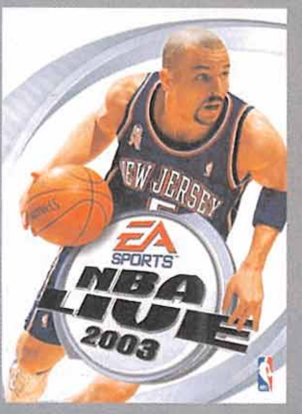
Haz tus propios movimientos con el Control "EA SPORTS Freestyle".



Indica jugadas. Desborda a las defensas dormidas. Consigue los puntos.



Domina tu zona. Evita que entren. Sacrifica tu cuerpo. Haz el bloqueo.















PlayStation 2

easports.com

© 2002 Electronic Arts Inc. EA SPORTS, el logotipo EA SPORTS y Electronic Arts son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos reservados. La NBA y las identificaciones individuales de cada equipo miembro de la NBA utilizados en o por este producto son marcas comerciales, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembro de la NBA y no pueden ser utilizados en parte o su totalidad sin el previo consentimiento por escrito de NBA Properties, Inc. © 2002 NBA Properties, Inc. Reservados todos los derechos. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE, el sello oficial, Game Boy y Game Boy Advance son marcas comerciales de Nintendo. © 2001 Nintendo. Reservados todos los derechos. PlayStation, la familia de logotipos "PS" Family y el logotipo PlayStation son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y los logotipos Xbox son todos ellos marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/u otros países. Toda otra marca es propiedad de sus respectivos dueños. EA SPORTS™ es una marca de Electronic Arts™.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Ponte a cien

Si alguna vez has suspirado por conducir uno de esos deportivos que hacen que la gente vuelva la cabeza, este juego es para ti. Velocidad, jugabilidad y unos coches de vértigo; la rubia despampanante la pones tú.

La longeva serie de juegos de carreras automovilísticas «Need for Speed» se ha caracterizado desde sus orígenes por combinar un sistema de juego arcade de gran sencillez con una reproducción extremadamente realista de los coches más lujosos y exclusivos del momento. «Hot Pursuit 2» permanece fiel a estos principios y consigue alcanzar un resultado, si no demasiado original, sí tremendamente divertido y adictivo.

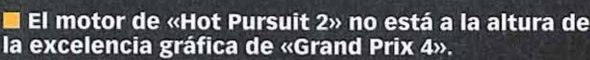
Velocidad pura

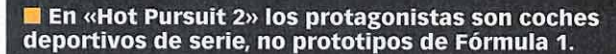
Una de las características más interesantes de «Hot Pursuit 2» es que a pesar de que, como ya se ha mencionado, no se trata de un simulador realista ni por la reproducción de la respuesta de los coches ni por la simulación física de su comportamiento, consigue aun así trasmitir una sensación de

La referencia



GRAND PRIX 4


■ El motor de «Hot Pursuit 2» no está a la altura de la excelencia gráfica de «Grand Prix 4».


■ En «Hot Pursuit 2» los protagonistas son coches deportivos de serie, no prototipos de Fórmula 1.

■ La jugabilidad arcade de «Hot Pursuit 2» contrasta con el realismo de «Grand Prix 4».



■ La posibilidad de hacer de policía es uno de los grandes atractivos del juego.



■ El tráfico en dirección contraria ofrece un interesante desafío añadido.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 450 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Castellano** (textos), **Inglés** (voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) ▶Estudio: **EA Studios** ▶Compañía: **EA Games** ▶Distribuidor: **EA Games** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **44,95 euros** *(7.479 ptas.)* ▶Página Web: ***www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/home.jsp*** Descripción del juego, pantallas, vídeos y fondos de escritorio.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de pruebas: **33 por cada modo** ▶**Coches disponibles: 22** ▶Circuitos: **12** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Carrera única, Vuelta eliminatoria** ▶Número de jugadores: **2-8** ▶Opciones de Conexión: **Internet, red local**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 450 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB compatible DirectX 8.1** ▶Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB** ▶Módem: **56 k**

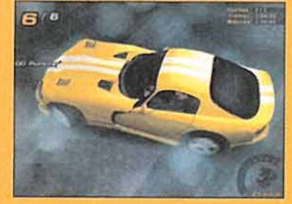
Las deformaciones de los coches resultan my realistas. Desgraciadamente, estos choques no tienen ningún efecto sobre el funcionamiento del vehículo.

El elevado nivel de detalle de los escenarios hace más amena la partida.

La abundancia de atajos introduce la necesidad de planificación previa.

Como la vida misma





EL CATÁLOGO de coches incluido en el juego es realmente amplio, e incluye marcas tan míticas como BMW, Mercedes, Porsche, Ferrari o McLaren. Cada uno de los vehículos, además, ha sido modelado hasta el último detalle de su carrocería.

EL COMPORTAMIENTO de los vehículos se corresponde igualmente con el de sus contrapartidas reales, al menos en lo referente a la potencia relativa de unos y otros, algo que los aficionados al mundo del motor reconocerán y agradecerán.

LAS OPCIONES GRÁFICAS del juego, eso sí, tienen que estar al máximo para que el realismo gráfico sea apreciable, ya que tan sólo con bajarlas un poco los coches pierden una cantidad considerable de detalle y la calidad global del título se resiente sobremanera.

LA JUGABILIDAD POR ENCIMA DE TODO ES LA MÁXIMA QUE IMPERA EN EL DESARROLLO DE LA ÚLTIMA ENTREGA DE ESTA MÍTICA SERIE DE SIMULADORES AUTOMOVILÍSTICOS

velocidad apasionante propia de los mejores juegos de carreras de todos los tiempos. Esta sensación, además, resulta mucho más divertida al aplicarla sobre el enorme catálogo de vehículos disponibles, para el que se han obtenido las licencias tanto de los deportivos clásicos de siempre como de coches tan recientes como, por ejemplo, el Lamborghini Diablo. Igualmente interesante resulta la gran cantidad de opciones a nuestra disposición que nos permiten jugar una y otra vez sin que el juego se vuelva repetitivo. Así, a la hora de jugar podemos optar entre tres grandes modos, Hot Pursuit, Campeonato y Partidas Libres. Los dos primeros cuentan con un total de 33 pruebas diferentes cada uno, repartidas entre diferentes tipos de juego, desde carreras simples a campeonatos de varias pruebas. La diferencia más importante entre ambos modos es que en el primero nos hemos de enfrentar además de a los contrincantes a numerosos coches de policía que harán todo lo posible para detenernos. A pesar de que en ambos modos los circuitos de las diferentes pruebas son muy similares, la aparición o no de la policía tiene un impacto suficiente como para garantizar que los dos resulten totalmente diferentes entre sí.

En el modo libre, por último, podemos configurar totalmente la carrera eligiendo vehículo, circuito e, incluso, si queremos correr como policías.

Exigencias técnicas

En el apartado técnico el juego está bastante bien desarrollado, con un motor gráfico de gran calidad que, sin llegar a los niveles de «F1 2002» o «Grand Prix 4», ofrece no obstante un nivel de realismo bastante convincente. En concreto, ►►

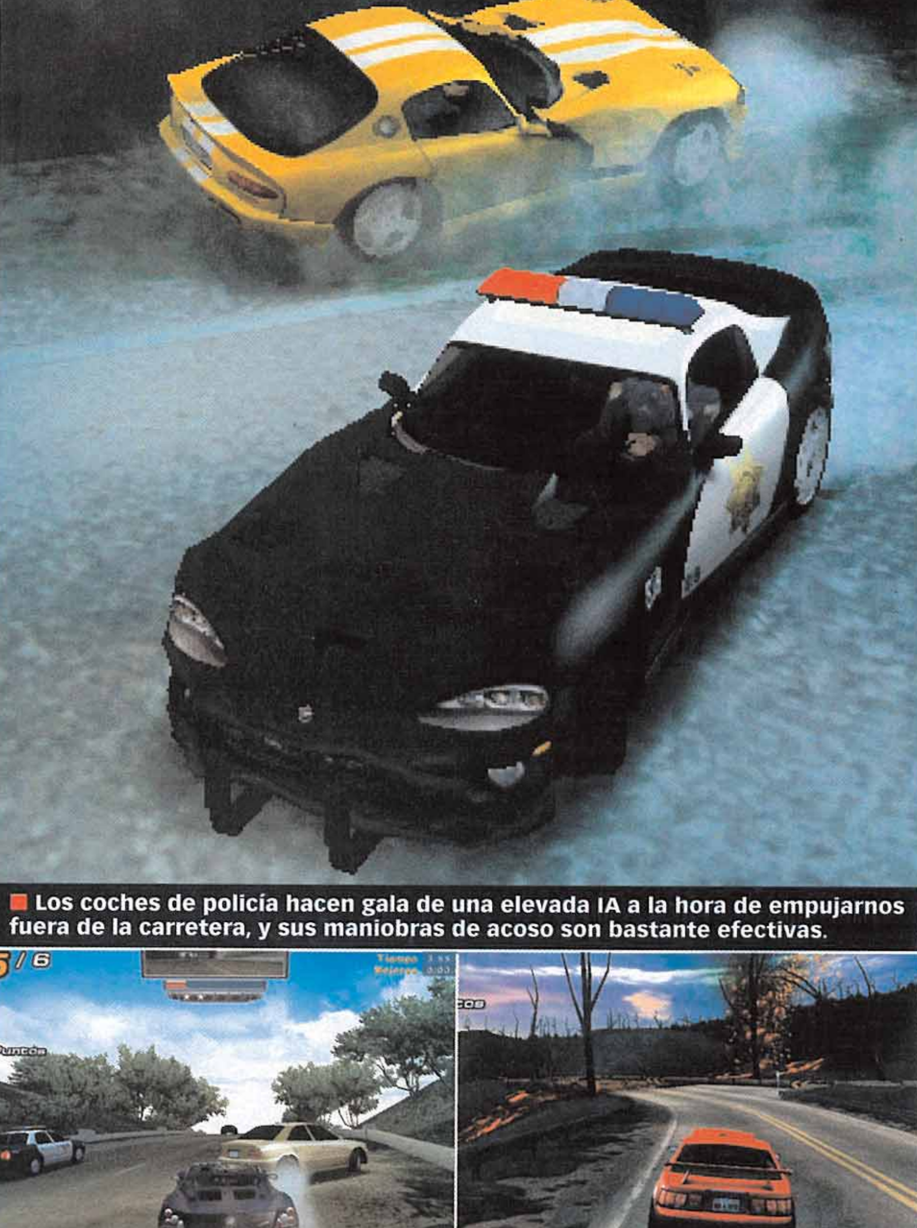
Juegos a la carta




LA VARIEDAD de tipos de juego impide que «Hot Pursuit 2» se vuelva repetitivo. Además tanto el modo Campeonato como el "Hot Pursuit" están distribuidos en árbol, de manera que en todo momento podremos optar entre varias pruebas.

ENTRE LAS PRUEBAS incluidas nos encontramos desde carreras simples hasta campeonatos con varias pruebas o eliminatorias en las que el último en cada vuelta queda fuera de la competición. A veces, incluso, se nos pedirá que entreguemos un coche en menos de un tiempo límite.

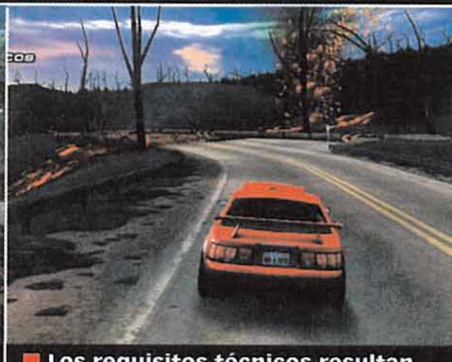
LA POSIBILIDAD de jugar como policías es una de las más originales del juego, ya que nos pone en el inusual papel de tener que capturar a los infractores. Como buenos policías podremos, además, pedir refuerzos o incluso controles de carretera.



Los coches de policía hacen gala de una elevada IA a la hora de empujarnos fuera de la carretera, y sus maniobras de acoso son bastante efectivas.



La sensación de velocidad que transmite el juego es bestial.



Los requisitos técnicos resultan, por desgracia, algo elevados.

los modelos de los coches son reproducciones virtualmente idénticas de sus contrapartidas reales y los efectos de la iluminación sobre sus carrocerías, aunque no son reflejos reales, resultan muy vistosos. Los escenarios, por su parte, son grandes y muy detallados, con abundancia de elementos que, sin afectar directamente a la jugabilidad, la hacen más amena, como cascadas o incluso volcanes. Además, se han introducido una gran variedad de ambientes, desde la costa hasta zonas boscosas o urbanas. Desgraciadamente el uso de tantos efectos luminosos y tantas texturas se cobra un precio bastante elevado en los requisitos mínimos y, en la práctica, es necesario un ordenador de cierta potencia para poder sacarle todo el partido al juego. Otro aspecto técnico que merece una mención especial por su calidad es el de la inteligencia artificial de los oponentes, sobre todo la de los coches de policía, que te acosan sin descanso realizando todo tipo de maniobras para expulsarte de la carretera, porque la dificultad que ofrecen el resto de competidores no es demasiado elevada.

LA ABUNDANCIA DE CIRCUITOS Y MODOS DE JUEGO GARANTIZA QUE CUALQUIER JUGADOR DISFRUTE DURANTE MUCHO TIEMPO DEL JUEGO

«Need for Speed: Hot Pursuit 2» es un título muy divertido, con muchas y variadas opciones de juego y, sobre todo, tremendamente jugable. No se trata de ninguna revolución tecnológica, ni es demasiado original, pero posee suficiente calidad como para recomendarlo a todo aquel que quiera disfrutar de la velocidad sin más complicaciones.

J.P.V.

Toma nota

Diversión, coches de lujo... y a toda velocidad.

LO BUENO:
- La variedad de modos de juego.
- El amplio catálogo de circuitos, vehículos y modos que alarga la vida del juego.
- La enorme jugabilidad que engancha a la primera.

LO MALO:
- Los elevados requisitos técnicos que pide para jugar al máximo.
- La escasa originalidad de la idea.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	83

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador **resulta aún más divertido.**

SOLO:
Lo mejor: La gran variedad de pruebas.
Lo peor: Los oponentes (al contrario que la policía) no son demasiado listos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Echar de la carretera a un amigo en plena carrera.
Lo peor: No hay modo a pantalla partida.

■ **ALTERNATIVAS**

GRAND THEFT AUTO III
La policía y las persecuciones también están presentes en «GTA III», pero con mucho más argumento.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 90

MOTO GP
La alternativa sobre dos ruedas para los aficionados a la velocidad tiene que ser «Moto GP».
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 90

Highland Warriors

"Nos pueden arrebatar la vida, pero jamás la libertad"
William Wallace

Una época para
los héroes...

Próximamente

www.highlandwarriors.com

DATA BECKER



Review
A EXAMEN

Microsoft Combat Flight Simulator 3

El factor humano

Dispuesta a innovar el género, Microsoft presenta la simulación aérea más evolucionada. La calidad gráfica que siempre identificó la saga se sazona ahora con toques roleros para hacer más apasionante la experiencia de vuelo.

Mucho se ha hablado sobre la tercera entrega de la saga «Combat Flight Simulator» desde que se confirmó su salida al mercado. La filtración de noticias con cuentagotas desde Microsoft no ha hecho más que alimentar la curiosidad acerca de la originalidad del planteamiento en que se iba a basar este juego. Finalmente «Combat Flight Simulator 3» ya es una realidad y a tenor de lo visto, la revolución anunciada ha quedado en un importante lavado de cara de la anterior entrega.

Ambientación Histórica

Tras los buenos resultados logrados con el frente del Pacífico, en esta ocasión la acción se traslada a la castigada Europa en el periodo comprendido entre 1943 y 1945. Todos los detalles de ambientación se han cuida-

La referencia

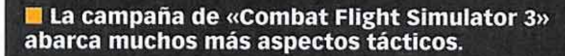


IL-2 STURMOVIK

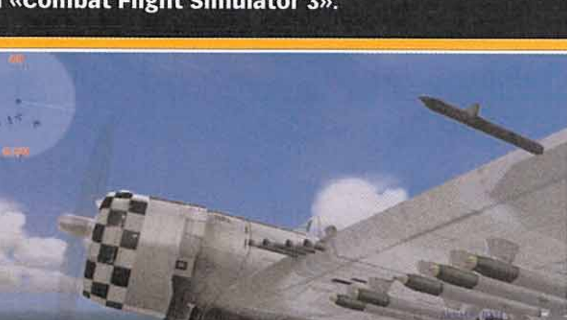
- **La física de vuelo es menos realista en «Combat Flight Simulator 3».**



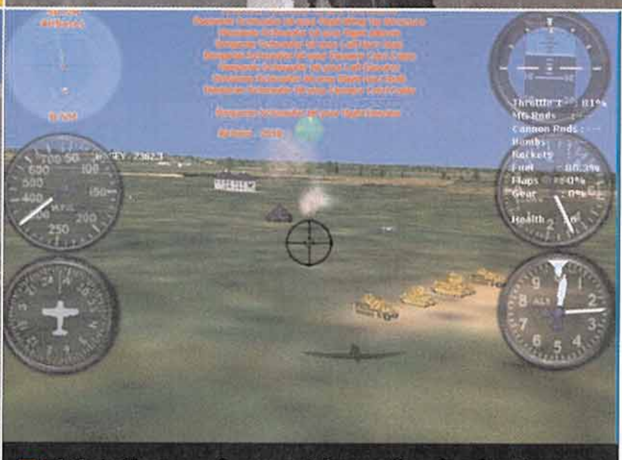
- **La campaña de «Combat Flight Simulator 3» abarca muchos más aspectos tácticos.**



- **Los daños en combate afectan menos al pilotaje en «Combat Flight Simulator 3».**



Los morros de los aviones pueden personalizarse con diseños del escuadrón o incluso con frases.



El detalle con el que están realizados los terrenos permite reconocer estructuras o vehículos.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1100 Mhz** ▶RAM: **384 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 MX 64 MB** ▶Conexión: **Módem 56 k, LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulación** ▶Idioma: **Castellano** (textos) **V.O.** (voces) ▶Edad recom. (ADESE): **+ 13** ▶Estudio: **Game Studios** ▶Editor: **Microsoft** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Número de Cds: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **22/11/2002** ▶PVP Recomendado: **49,99 euros** *(8.317 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.cfsinsider.com*** Consejos técnicos, fondos de pantalla, información histórica y poca cosa más por ahora. Promete ser el foro de reunión de todos los fans de la saga.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de misiones: **17** ▶Modos de juego: **3** ▶Número de campañas: **1 (Dinámica)** ▶Número de aviones: **18 (34 variantes)** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Si** ▶Modos Multijugador: **3 (Dogfight, Dogfight en equipo y Misión)** ▶Número de Jugadores: **4** ▶Opciones de Conexión: **LAN, Internet.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHZ** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **900 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **56 K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 600 MHZ** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **56 K**

En los bombarderos se puede tomar la posición de los artilleros defensivos o del responsable de lanzar las bombas.

El modelo de daños es espectacular gráficamente aunque no muy realista.

Los modelos secretos alemanes también tienen su hueco en el juego.

Campañas Roleras





LA CAMPAÑA dinámica incluida otorga a cada piloto una puntuación que hay que distribuir entre tres factores: vida, visión y resistencia a las fuerzas G. Los éxitos en las misiones conceden puntos de experiencia que permiten mejorar esto.

EL AVIÓN que se pilota también se beneficia de estos puntos de experiencia pues si bien nuestra primera montura es impuesta (y bastante limitada), después se puede cambiar de modelo invirtiendo un buen puñado de puntos en adquirirlo.

LAS VENTAJAS no acaban aquí ya que esos puntos ganados en combate se tienen que destinar también a desplazar nuestro escuadrón a otros aeródromos más cercanos a los objetivos y así tener la oportunidad de poder responder a los ataques de los enemigos más rápidamente.

GRACIAS AL SISTEMA ADOPTADO EN «COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3» LA IMPLICACIÓN DEL JUGADOR RESPECTO DE LA CAMPAÑA DINÁMICA ES TOTAL

do al máximo. Incluso la interfaz del juego se integra perfectamente en este entorno histórico y pone al alcance del ratón todas las opciones de forma clara y accesible respetando la estética del periodo.
La ubicación histórica escogida ha ampliado también las opciones de jugabilidad ya que por un lado se combate sobre un escenario más variado que el azul del océano, con muchas más posibilidades tácticas y por otro se introducen más contendientes que los dos (USA/Japón) de la versión anterior, con lo que se amplía el surtido de máquinas en liza. Todas estas circunstancias han redundado en un juego más completo en cuanto a posibilidades.

Belleza Letal

Los simuladores basan su éxito en su capacidad de recrear la realidad con toda la exactitud posible y esto se traduce en juegos que gráficamente deben ser punteros para ser creíbles. El motor gráfico de «Flight Simulator 2002» se pone al servicio de esta premisa aportando un generador de terrenos impresionante y unos aviones plenos de detalles pertenecientes a la RAF, la Luftwaffe y la 8ª Fuerza Aérea americana. En total 18 aviones realizados con mimo en 34 variantes (atención a las cabinas virtuales y al catálogo de armamento disponible) que repasan lo mejor del arsenal de cada país con la inclusión de los primeros reactores operativos y algunos de los prototipos que se quedaron fuera de la guerra por meses. Hay que destacar como punto negativo que si bien estéticamente son aviones impecables, sus físicas de vuelo son demasiado similares entre sí y bastante "mansos" (en especial los poco fiables jets de la época) aún en el caso ▶▶



Uno de los puntos fuertes e innovadores del juego es la inclusión de elementos de rol en el desarrollo de los pilotos.

Prototipos y reactores





LOS ALEMANES experimentaron a finales de la guerra con cualquier tecnología aeronáutica que pudiera darles ventaja. Fruto de esas investigaciones son algunos de los aviones representados en «CFS 3» como el Go-229A o el Do-335.

LOS BRITÁNICOS por su parte tuvieron que esperar casi a 1945 para desplegar el Gloster Meteor y posteriormente el Vampire I que aparece en «Combat Flight Simulator 3». Ambos modelos llegaron demasiado tarde para participar en la victoria aliada.

LOS AMERICANOS llegaron tan tarde como los británicos al despliegue operativo de reactores (como el P-80A del juego). Incluso cancelaron proyectos de aviones con motor de pistón tan revolucionarios para su época como el P-55A que se puede pilotar sólo aquí.


Se han incluido misiones hipotéticas con aviones a reacción.


Se pueden pilotar 18 aviones diferentes en 34 variantes.

de sufrir daños estructurales. Da la sensación de que se hubiera sacrificado un poco de "realidad" a costa de hacer más asequible el producto. Una política ésta que los puristas no van a aceptar fácilmente. Y eso que sí que hay detalles de este juego que deben ser valorados en su justa medida. Existen cuatro modos de juego disponibles. La inclusión de una campaña dinámica no es una gran novedad en sí misma pero el modo en que Microsoft la ha desarrollado sí. En vez de centrarse en una sucesión de misiones de pilotaje, ha puesto al jugador en el papel de comandante supremo de un ejército. El propio tipo de misión a cumplir, el lugar, el objetivo, en fin, la estrategia de despliegue de fuerzas (aéreas o terrestres) queda en manos del jugador, que es quien tiene el poder de decisión que siempre se echa de menos en las campañas de los simuladores aéreos. Otro tema es si el sistema "rolero" adoptado viene a cuento. En nuestra opinión sí, ya que permite valorar los méritos logrados en combate y estos tienen su reflejo sobre el comportamiento y las aptitudes del piloto, de su montura, de los suministros, del equipamiento, de todo el escuadrón, etc. Gracias a este sistema la implicación del jugador en la campaña es mucho más intensa. Si a esto se le une que se pueden adoptar los papeles de piloto de caza o bombardeo de cualquiera de los tres ejércitos implicados en la lucha el resultado no puede ser mejor.

EL MOTOR GRÁFICO APORTA UN GENERADOR DE TERRENOS IMPRESIONANTE Y UNOS AVIONES ESPECTACULARES Y LLENOS DE DETALLES

R.L.

Toma nota

Buena evolución aunque no tan bueno como se esperaba.

LO BUENO:
- La campaña dinámica es apasionante y muy completa.
- Muchos aviones y muy bien realizados gráficamente.
- Inclusión de naves multipuesto con posiciones utilizables.

LO MALO:
- Modelo de vuelo poco realista.
- Discreta aplicación de los daños en el pilotaje.

MODO INDIVIDUAL 82

MODO MULTIJUGADOR 80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La campaña del modo individual ofrece **muchos más alicientes.**

SOLO:
Lo mejor: A costa de ser pesados: la campaña.
Lo peor: La IA de los enemigos deja mucho que desear.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Compartir un bombardero entre todos los jugadores.
Lo peor: Se pierde la tensión de la campaña.

ALTERNATIVAS

JANE'S ATTACK SQUADRON
El mismo ambiente histórico y una gran variedad de misiones para un juego más centrado en el arcade.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 58

WWII
Un auténtico espectáculo en la recreación de lo que fueron los cielos de la 2ª Guerra Mundial.
▶Comentado en MM 59 ▶Puntuación: 80

Logos y Melodías

Chat a 2

Alertas

Juegos SMS

Mensajes Sorpresa

Juegos SMS

tendrás que repartir tu tiempo

Envía un código al

525

Elige el juego que más te guste y la diversión te seguirá en tu móvil.



Descripción	Código
La batalla (duelo de preguntas)	BAT
Ja, ja, ja (todos los chistes que quieras)	JA
Quién es (descubre al famoso)	QES
Téstate (lo que tu nombre dice de ti)	TES
Genio (demuestra lo que sabes)	GEN
Virtual Love (tu pareja virtual)	LOV
Gugu (una mascota para tu móvil)	GUG
Scotland Yard (conviértete en detective)	SCO



www.vizzavi.es

vodafone

*Los mensajes recibidos son gratuitos. Impuestos indirectos no incluidos. Servicio exclusivo para clientes de Vodafone España. Más información sobre los juegos en www.vizzavi.es/juegossms
**Bases depositadas ante notario. Promoción válida hasta el 31 de diciembre de 2002.



James Bond 007 Nightfire

Por la puerta grande

James Bond aparece por vez primera en nuestros PCs con un juego de acción y espionaje que no defrauda las expectativas. Buenos gráficos, chicas guapas y todo el glamour del agente con licencia para matar.

El superagente 007 es el protagonista absoluto de «Nightfire», Tras largos años de ausencia, Bond regresa a nuestros PCs en esta entretenida aventura, que plasma perfectamente el espíritu de la saga de películas. Se trata, sin embargo, de un juego con argumento inédito, escrito expresamente para la ocasión, al que no le faltan mansiones lujosas, parajes exóticos, veloces deportivos ni increíbles mujeres.

Tipo de juego

«Nightfire» es un espectacular juego de acción en primera persona diseñado por los creadores de «Counter Strike» (el actual rey de los arcades online). Encontramos 15 elaborados niveles en el modo individual (como una mansión austriaca, un aeropuerto, una base submarina o el espacio exterior). Todas ellos combi-

La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003



- **Ambos son juegos de acción en 3D y perspectiva subjetiva.**
- **En «Nightfire» se mezcla acción directa con misiones sigilosas.**
- **«Nightfire» incluye un hilo argumental muy interesante, al contrario que «Unreal Tournament».**



Las fases de espionaje son de lo mejor del juego e incluyen guiños constantes a las películas.



La combinación entre niveles de acción directa y fases de sigilo está muy conseguida.

Infomanía

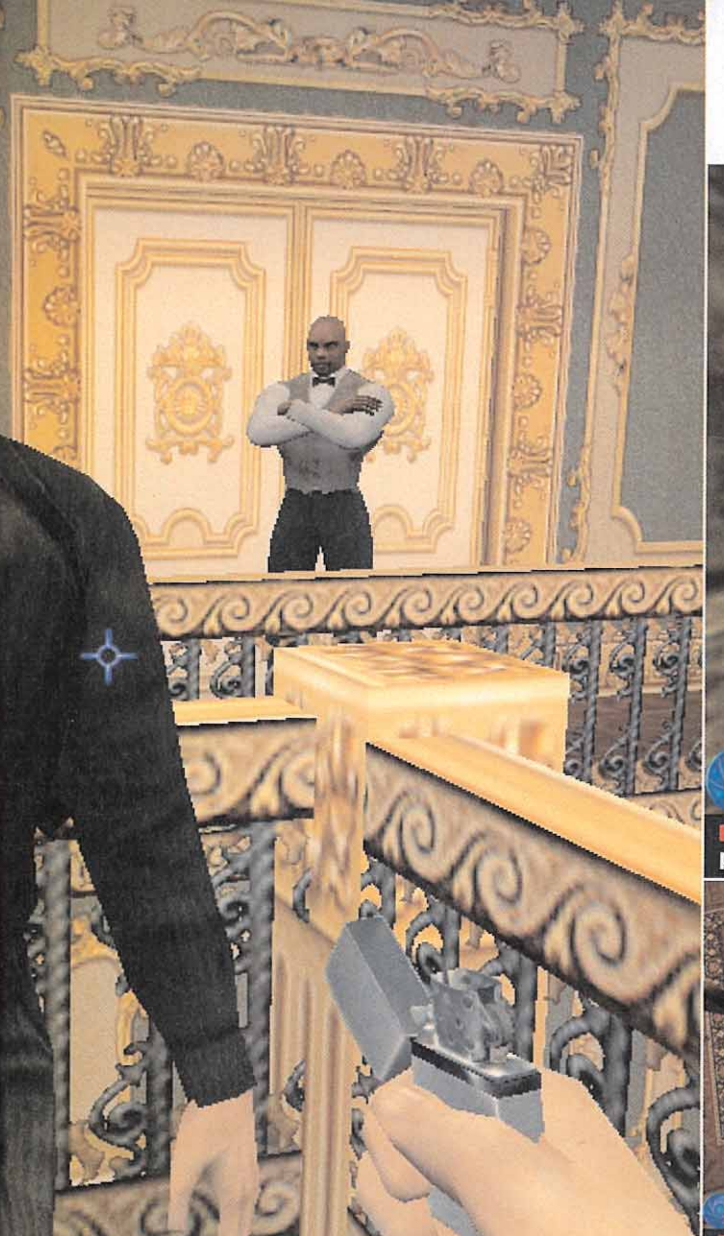
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium IV 2 GHz** ▶RAM: **256 MB, 512 MB** ▶HD: **1,12 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB, Geforce 3 Ti 500** ▶Módem: **LAN, ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano (texto, voces, manual)** ▶Edad recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **Gearbox** ▶Compañía: **EA** ▶Distribuidor: **EA** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **12 diciembre** ▶PVP: **44,95 euros** *(7,479 pesetas)* ▶Página web: ***www.ea.com/eagames/official/007_nightfire/*** Repleta de contenidos, e incluso con su propia emisora de radio con temas "Bond".

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **2 (campaña y multijugador)** ▶Número de fases: **15** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Combat Training, Team Combat Training y Capturar la Bandera** ▶Opciones de conexión: **LAN, TCP/ IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 700 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **1,12 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (32 MB)** ▶Módem: **56 K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **1,12 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB** ▶Módem: **ADSL**





El modo multijugador es tan divertido como la campaña, pero permite manejar personajes tan conocidos como el malvado "tiburón".



La IA de los enemigos es a veces muy avanzada y otras muy previsible.



Hay pequeños defectos en el motor, pero no afectan a la jugabilidad.

Brosnan, Pierce Brosnan





EL ACTOR que actualmente interpreta al personaje más famoso de Ian Flemming ha prestado sus facciones al modelo 3D integrado en «Nightfire». Brosnan incluso ha doblado personalmente las frases de Bond en la versión inglesa.

OTROS PERSONAJES famosos por la serie de películas, aparecen en el juego. En la modalidad multijugador encontramos villanos de la talla de Goldfinger, Oddjob, Scaramanga, el barón Samedi o Renard, el hombre con una bala en la cabeza.

LOS CAMEOS de personajes secundarios, vistos en otros juegos de 007, añaden profundidad al juego. Un ejemplo perfecto es la agente Zoe Nightshade, que vimos hace poco tiempo en un juego exclusivo para consolas. Otros secundarios famosos son Elektra o el propio Q.

EL MOTOR GRÁFICO ALTERNA UNA PERSPECTIVA SUBJETIVA CON OTRA VISTA EN TERCERA PERSONA, QUE SÓLO SE ACTIVA CUANDO TREPAMOS POR CABLES O ESCALERAS

nan escenas de acción directa con otras en las que predomina el sigilo o el disimulo, unidas todas ellas por escenas cinemáticas que desvelan progresivamente el argumento.

Los objetivos cambian según la misión y son variados (infiltrarnos en territorio hostil, obtener información, espiar fiestas, etc). Nuestra misión es eliminar a un genio del mal llamado Rafael Drake, ecologista de ideología extrema, que amenaza al mundo con un arsenal nuclear. La pieza clave de su diabólico plan es un arma secreta llamada "fuego nocturno", aún desconocida para el MI6, y que debemos investigar cuanto antes.

Bond cuenta con los mejores inventos surgidos del laboratorio de Q para completar la misión. Por defecto, contamos con un reloj de pulsera multiusos, una cámara de fotos con forma de encendedor, un cortacircuitos eléctrico, un teléfono móvil, una pluma-pistola y unas gafas de sol con tres modos de visión. Muchos gadgets son actualizables y podemos mejorarlos a lo largo del juego. El catálogo de armas es bastante amplio e incluye explosivos (granadas y explosivos de control remoto) y armas de fuego (un revólver Mágnum, la ametralladora Storm M9-32, el sistema de armas AIMS 90 o una ballesta de repetición). Encontraremos también coches vistos en las películas (como su precioso Aston Martin), pero desafortunadamente no podemos conducirlos.

Multijugador explosivo

El modo multijugador es tan interesante como la historia individual. Se nota la mano de los creadores de «Counter Strike» en el frenético desarrollo de las partidas, que aceptan un máximo de 32 jugadores. ▶▶

Como un agente secreto




MUCHOS ESCENARIOS incluyen zonas de sombra, apartadas del camino principal, que nos permiten eludir encuentros no deseados y no llamar la atención de los guardias. Si nos descubren , la única solución es liarnos a tiros.

ESCONDER LAS ARMAS va a ser imprescindible para pasar inadvertido en determinadas fases. En la primera misión debemos infiltrarnos en una lujosa fiesta llena de guapas chicas, contactar con un espía y tomar fotos espía.

LAS GAFAS DE SOL con tres modos de visión son muy útiles para seguir el rastro de calor de cualquier enemigo y descubrir secretos tan ocultos, como la lencería íntima de cualquier fémina próxima. Cuando miramos a un hombre vemos, sin embargo, su estructura ósea.


La puntería de los enemigos de James Bond es bastante buena, así que mejor evitar encuentros no deseados.


Los gadgets de última generación son uno de los grandes alicientes.


Encontramos mecanismos y puzzles de fácil resolución.

Sólo hay tres tipos de juego (entrenamiento de combate solo y por equipos, y capturar la bandera), pero son todos muy adictivos. Como cualidad curiosa, el modo online permite elegir la apariencia de personajes famosos en la serie de películas, como el malvado "Tiburón", Goldfinger o "Q". Hay diez mapas disponibles, exclusivos para multijugador (Austria, Fort Knox, Island, Japón, Rumanía, la jungla, oficina, torre de control, zona de mantenimiento y almacén de caviar).

Buena tecnología

La conseguida ambientación es una de las mejores virtudes de «Nightfire». El motor gráfico alterna una perspectiva subjetiva con otra vista en tercera persona, que sólo se activa cuando trepamos por un cable o subimos unas escaleras. La cantidad de polígonos que consigue mover es desorbitada, y no renuncia a efectos visuales de todo tipo. Los personajes tienen un aspecto vívido y realista, aunque sus movimientos son rígidos y un tanto maniqueos. La dificultad está bien ajustada, pero a pesar de que la IA está bastante elaborada para tratarse de un arcade de acción directa, el comportamiento de los enemigos es bastante predecible. Para ser el primer juego que protagoniza en un PC, James Bond aprueba con nota. La campaña nos ofrece acción a raudales, pero el multijugador es tremendamente adictivo. Si así de bueno es el primer intento, nos morimos de ganas por ver la segunda parte.

I.C.C.

EL MULTIJUGADOR ES FRENÉTICO Y MUY DIVERTIDO, Y PERMITE LA PARTICIPACIÓN SIMULTÁNEA DE HASTA 32 JUGADORES

Toma nota

Un gran arcade, con toques de espionaje y mucho glamour.

LO BUENO:
- Los gráficos son realmente espectaculares.
- La variedad de gadgets y armas de que disponemos.
- El argumento digno de una película de Bond.

LO MALO:
- La IA de los enemigos es un tanto irregular.
- No poder conducir vehículos.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La historia individual es intensa, pero el **multijugador es frenético.**

SOLO:
Lo mejor: Alternar misiones de acción con sigilo.
Lo peor: Las cinemáticas están en baja resolución.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Jugar con hasta 32 amigos y poder llevar la skin de "tiburón".
Lo peor: Sólo hay tres modos de juego.

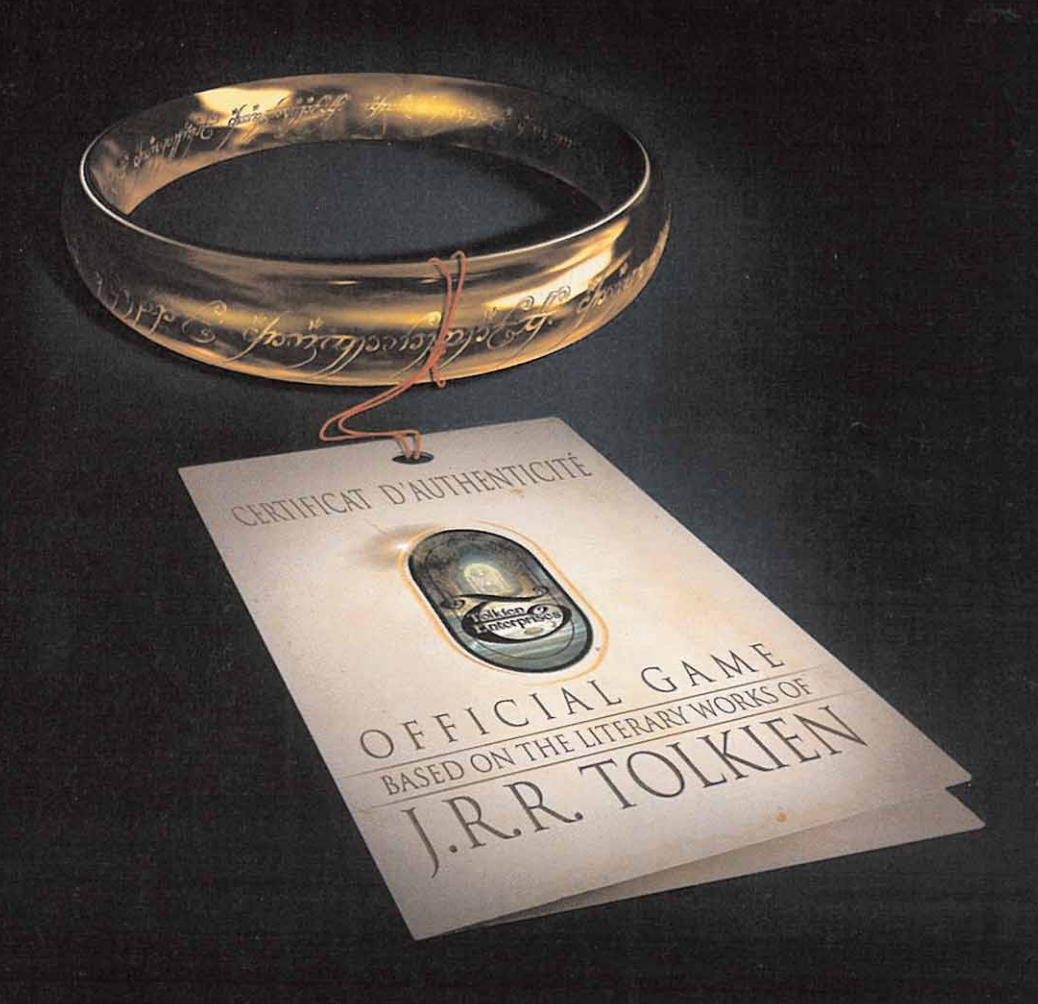
ALTERNATIVAS

NO ONE LIVES FOREVER 2
Un juego de espías que aporta un toque de humor, y que parodia las aventuras del propio Bond.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 85

SOLDIER OF FORTUNE 2
Violencia sin concesiones en un juego de acción hiperrealista aunque mucho menos glamouroso.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 80

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA COMUNIDAD DEL ANILLO



Envía un mensaje **SMS** al **7775** con la palabra **ANILLO**, o llama al **906 887 492** y gana una consola de juegos **XBOX**.

Sorteo ante notario. Precio máximo de la llamada 0,91 € minuto +IVA y precio del SMS 0,90 +IVA. Tus datos serán registrados por ATS para futuras promociones. Para acceso. oposición, rectificación o cancelación, llama al 902 11 58 21.

TOTALMENTE en CASTELLANO










PlayStation 2


GAME BOY ADVANCE






VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es



RollerCoaster Tycoon 2
Sin riesgos

Aunque ya hemos tenido la oportunidad de construir y manejar un parque de atracciones en títulos anteriores, estamos probablemente ante la propuesta más lograda dentro del género.

Como directores absolutos del negocio, nuestra labor será la de construir un parque rentable que atraiga a la mayor cantidad posible de visitantes. Es decir, que no se trata sólo de poner en liza la atracción más brutal. Ahí entra en escena la habilidad del jugador.
Si gastamos todos nuestros fondos en una gigantesca montaña rusa, tardaremos siglos en recuperar la inversión, y habremos fracasado. Si diversificamos la inversión en multitud de atracciones menores, es poco probable que atraigamos muchos visitantes, y volveremos a fracasar.
Todo buen parque necesita sus atracciones estelares, pero también todo ese conjunto de gregarios que forman los "enterprise", lanzaderas, karts, norias, tiovivos, coches de choque, simuladores 3D, casas encantadas y un larguísimo et-

La referencia

THEME PARK WORLD

- Aunque ambos juegos tienen mucho en común, «Roller Coaster Tycoon 2» resulta más equilibrado.
- Gráficamente, el juego de Infogrames es muy inferior al de Electronic Arts.
- «Roller Coaster» es más realista y posee bastantes más atracciones que su rival.



Las montañas rusas atraerán a cientos de visitantes pero tardarán mucho en rentabilizarse.



Aunque no interfiere en la jugabilidad, el apartado gráfico resulta fácilmente criticable.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD XP 1900 MHz** ▶RAM: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 MMX 64MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia/Simulación** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **Chris Sawyer** ▶Editor: **Infogrames** ▶Distribuidor: **Infogrames España** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **30 euros** *(4.990 ptas.)* Página web: ***www.rollercoastertycoon2.com*** Muy completa, con escenarios clásicos, diseños de montañas rusas, foro... Visita muy recomendada.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **27** ▶Tipos de montañas Rusas: **20+** ▶Número de ambientaciones: **8** ▶Editor: **De escenarios y de montañas rusas** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 300 MHz** ▶RAM: **64MB** ▶Disco Duro: **120 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium II 300 MHz** ▶RAM: **128MB** ▶Disco Duro: **200 MB** ▶Tarjeta 3D: **8MB DirectX 8.1** ▶Módem: **No requiere**

El juego incluye 21 escenarios y los seis parques reales del grupo "Six Flags", aunque no hay demasiada variedad entre ellos.

Las atracciones acuáticas no podían quedar fuera del repertorio.

Es posible comprar los territorios cercanos para hacer crecer al parque.

El Editor





LA VARIEDAD de modelos de montaña rusa es asombrosa, desde los torpes monstruos de madera de los años 80 a los modernos y retorcidos Sacacorchos. Además, el juego incluye multitud de montañas prediseñadas, muchas de las cuales existen en la realidad.

LAS CARENCIAS del editor salen a la luz cuando queremos utilizar los desniveles del terreno, como túneles subterráneos. Todo se vuelve lento y confuso, por lo que la creación de una montaña enorme requiere una alta dosis de paciencia.

LAS FUERZAS FÍSICAS son un elemento importante a la hora de construir una montaña. Ninguna subida puede ser más alta que la anterior, y será necesario peraltar las curvas para reducir las presiones laterales.

LAS GIGANTESCAS MONTAÑAS RUSAS SON LA ESTRELLA INDISCUTIBLE DEL JUEGO, QUE PERMITE DISEÑAR Y PONER EN FUNCIONAMIENTO CASI CUALQUIER COSA QUE SE TE OCURRA

cétera. Además, por supuesto, de restaurantes, puestos de información, cajeros, servicios o primeros auxilios. Esa necesidad de combinar todos los elementos es algo que funciona realmente bien en el juego.

En busca del parque armónico

En realidad, serán los propios visitantes los que señalen las carencias del parque, por medio de un utilísimo sondeo de opinión disponible en todo momento. Si hay muchos mareados, habrá que construir primeros auxilios y atracciones más tranquilas, a riesgo de que cunda el aburrimiento y la gente abandone nuestro parque masivamente. Puede que los visitantes estén hambrientos, sedientos, con ganas de ir al servicio o simplemente cansados de esperar; que se quejen de los precios, de la suciedad, de los robos o de la mala señalización. Un parque nunca está acabado. Y si pensamos que lo está, el propio juego se encarga de presionarnos con un indicador en pantalla que fuerza el cierre del parque si considera que no estamos haciendo lo suficiente. El ritmo de juego es frenético porque siempre hay algo que añadir.

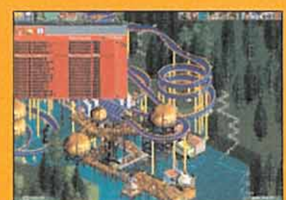
Las gigantescas montañas rusas son la estrella indiscutible del juego. En realidad, no podía ser de otra manera, y son ellas las que otorgan un aura de diversión que nunca acaba de desaparecer. Lo mejor de todo es que el diseño queda en manos del jugador, y es posible añadir tantos loopings, tirabuzones o caídas al vacío como se desee. El único límite es la física, con lo cual, además, todo queda sorprendentemente realista.

Prehistoria gráfica

Aunque no interfiere para nada en la diversión general del juego, el aspecto ►►

Los otros





EL RIESGO da nombre a una serie de atracciones que suponen alternativas baratas a las costosas montañas. Se trata de lanzaderas, barcos vikingos o rápidos, entre otras, y ayudarán al parque a ganar dinero rápido al principio de la partida.

LA SEGURIDAD de atracciones como tiovivos, botes a remos o laberintos atraerá a un público de gustos más calmados. Su pega es que el precio de los billetes tendrá que ser reducido, o nadie se molestará en probarlas. Por lo menos son baratas.

LAS NECESIDADES de los visitantes quedarán cubiertas con los puestos de comida, regalos o primeros auxilios, que ayudarán a que la gente no se vaya del parque. Además, si estudiamos su ubicación podremos lograr grandes beneficios con inversiones realmente pequeñas.



Un parque eficiente será aquel que atraiga a todos los gustos y edades. Buscar la fórmula adecuada se vuelve realmente adictivo.

A veces no habrá límite de dinero y el objetivo será atraer visitantes.

Mecánicos, mascotas y limpiadores son todos los empleados disponibles.

gráfico es fácilmente criticable. Y no necesariamente porque no utilice las 3D (que podrían serle de gran ayuda, como demostró «Theme Park»), sino por el pobre colorido en 256 colores, la baja resolución o el aspecto cuadriculado del terreno, por no hablar de la parquedad del interfaz.

Por otra parte, la espectacularidad de las montañas rusas y el hecho de ver a cada visitante en pantalla (hablamos de miles de diminutas personas que procesan complicadas variables sobre lo que hacemos en tiempo real) son justos argumentos a su favor.

Para el gran público

Aparte de las pocas novedades que introduce respecto a la primera parte y la ausencia total de multijugador, también es posible poner de relieve algunas carencias más o menos importantes. Una de ellas es el rudimentario editor de atracciones y un editor de escenarios que no permite más que un único objetivo a la vez, sea éste dinero, número de montañas rusas o visitantes. El juego siempre parece tener miedo a complicarse más de la cuenta. Y esto es algo que puede volverse contra él, porque aunque el gran público agradecerá la enorme sencillez con que todo funciona, los estrategas más curtidos echarán en falta un conjunto de reglas más complejo, con varios parques a la vez, crisis económicas o más personal que contratar para nuestro parque, que supongan un desafío para su capacidad y su experiencia.

EL JUEGO SIEMPRE PARECE TENER MIEDO A COMPLICARSE, ALGO QUE AGRADECERÁ EL GRAN PÚBLICO Y LAMENTARÁN LOS ESTRATEGAS VETERANOS

Lo cierto es que lo que hay funciona de maravilla, y los distintos escenarios, que incluyen parques de atracciones reales de Europa y Estados Unidos, alargan mucho la vida de este título en el disco duro del ordenador. Estamos ante uno de esos extraños casos en los que un juego probablemente gustará a todo el mundo en mayor o menor medida, aunque lo que ofrezca no sorprenderá del todo a casi nadie.

D.O.P.

Toma nota

Realista y muy adictivo, pese a su anticuado aspecto.

LO BUENO:
- La variedad de atracciones y montañas rusas.
- Poder leer el pensamiento de cada visitante.
- La sencillez con que todo funciona.

LO MALO:
- Las limitaciones de ambos editores.
- El aspecto visual no hace justicia a la jugabilidad.

MODO INDIVIDUAL: **79**

MODO MULTIJUGADOR: **NO TIENE**

ALTERNATIVAS

ROLLER COASTER TYCOON
La primera parte era esencialmente idéntica, aunque con menos atracciones.
▶Comentado en MM 52 ▶Puntuación: 92

SIMCITY 3000
El abuelo de los "tycoon" sigue siendo el punto de referencia esencial para cualquier magnate del ordenador.
▶Comentado en MM 66 ▶Puntuación: 80



ESCOGIDA PARA LOS JUEGOS
PREFERIDA POR LOS JUGADORES

Paris-Dakar™ Rally
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Secret Service: In Harm's Way
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Shadow Force: Razor Unit™
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Mafia™
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Neverwinter Nights™
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Grand Theft Auto® III
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Soldier of Fortune® II: Double Helix
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Hitman 2 Silent Assassin™
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Unreal® Tournament 2003
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™
Soporta Creative EAX ADVANCED HD







CREATIVE®

Escucha al enemigo antes de que él te descubra a tí gracias a EAX® ADVANCED HD™ y el sonido envolvente 6.1 Surround de la Sound Blaster Audigy 2.

www.europe.creative.com/audigy2

© Copyright 2002. Creative Technology Ltd. Creative, EAX y Sound Blaster son marcas registradas y Advanced HD y Audigy son marcas comerciales de Creative Technology Ltd. THX es una marca registrada de THX Ltd.
Todos los demas nombres y nombres de producto son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso. El contenido actual puede variar ligeramente del aquí expuesto.



Cultures 2

Ni carne ni pescado

Los vikingos toman nuestros PCs en un juego de estrategia diferente. Una buena idea como punto de partida, pero en cuya materialización existen, aunque escasos, algunos defectos que lastran la jugabilidad.



La compañía alemana JoWood presenta «Cultures 2», un juego de estrategia en tiempo real con pinceladas de "godgame" y juego de rol, continuación de un programa aparecido hace ya varios años.

Qué vas a encontrar

«Cultures 2» está protagonizado por Bjarni y su pueblo de vikingos. El objetivo del juego es reclutar a los tres héroes extranjeros que hemos visto en un sueño. El modo campaña relata la odisea de Bjarni y su viaje a través de distintos continentes, dividido en once fases distintas. Además de la campaña, encontramos ocho misiones independientes en la opción partida rápida y dieciocho fases exclusivas para la versión multijugador.

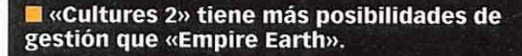
En «Cultures 2» debemos explorar y conquistar nuevos territorios a la par que evolucionar tecnológicamente a nuestra raza y buscar la felicidad de nuestros ciudadanos en un juego que combina elementos de varios géneros. «Cultures 2» parte de una idea interesante pero su ejecución tiene algunos puntos poco claros. Por ejemplo, la táctica militar es muy simple y la vertiente de exploración resulta tópica. Sólo la parte de gestión del poblado convence plenamente al jugador.

El interfaz de control de unidades, parte vital en los juegos de estrategia, resulta por su parte confuso al principio. Hasta que aprendemos a manejarlo bien, nos sentimos perdidos, dando órdenes que nuestros hombres no parecen entender.

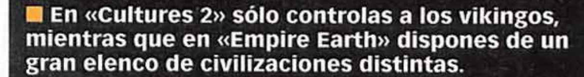
Los escenarios –cuatro veces más grandes que los del primer «Cultures»– están modelados en 3D y prerrenderizados, lo que permite un

La referencia

EMPIRE EARTH



■ «Cultures 2» tiene más posibilidades de gestión que «Empire Earth».



■ En «Cultures 2» sólo controlas a los vikingos, mientras que en «Empire Earth» dispones de un gran elenco de civilizaciones distintas.

■ En «Cultures 2» el punto de vista es fijo; en «Empire Earth» podemos rotar la cámara.



■ Un interesante pero imperfecto juego, que auna gestión, táctica militar y toques de "god game".

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium IV 2 GHz** ▶RAM: **128 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **Voodoo 5 32 MB, Geforce 3 Ti 500** ▶Conexión: **LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (voces, textos y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **No aplicable** ▶Estudio: **Funatics** ▶Compañía: **JoWood** ▶Distribuidor: **Zeta Games** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **29.95 euros** *(4.983 ptas)* ▶Página web: ***www.cultures2.de*** Insuficiente información sobre el juego y escasos o nulos contenidos. Veremos si con el tiempo mejora.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **11** ▶Misiones individuales: **8** ▶Misiones multijugador: **18** ▶Editor: **No** ▶Soporte multijugador: **Sí (LAN, Internet)** ▶Modos multijugador: **Tres (militar, económico y especial)** ▶Usuarios máximos: **6** ▶Tipo de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 733 MB, 2 GHz** ▶RAM: **128 MB, 512 MB** ▶HD: **478 MB** ▶Tarjeta 3D: **Intel 82814 4 MB, Geforce 3 Ti 500** ▶Conexión: **LAN**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHZ** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **478 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Conexión: **56.6 K**



Cada oveja con su pareja

LA GESTIÓN SOCIAL del poblado es sumamente importante. No basta con extraer recursos, sino que hay que mantener felices a nuestros trabajadores. Están dispuestos a obedecernos, pero trabajarán mejor si cuidamos de ellos. Hay que darles de comer, ofrecerles una vivienda digna y una esposa que los cuide. Y es que un obrero feliz es un obrero eficiente.

HAY QUE VIGILAR DE CERCA a los ciudadanos, ya que en cuanto tengan oportunidad aprovecharán para descansar, descuidando sus obligaciones. Podemos asignar comportamientos individuales o colectivos a nuestros habitantes, y cambiar el oficio al que se dedican en cualquier momento. El único límite es el nivel de experiencia de que dispongamos.

■ Los toques de godgame añaden mucha profundidad al juego.



■ El hecho de poder cambiar de oficio a los trabajadores es muy novedoso.



■ La exploración es tan interesante como la gestión de la aldea.



■ El interfaz gráfico es difícil de utilizar y requiere cierto aprendizaje.

COMBINA ELEMENTOS DE LA ESTRATEGIA DE RECURSOS CON OTROS PROPIOS DE LOS GODGAMES, AUNQUE NO DESTACA EN NINGUNO

acabado muy detallista, que potencia la estética de cómic que define a los personajes, una de las virtudes del programa. En «Cultures 2», el jugador está obligado a desplazar el scroll de pantalla manualmente con los cursores, ya que no incorpora la opción de desplazarlo de forma automática. Esto resulta bastante incómodo cuando tenemos que movernos de un extremo a otro del mapeado constantemente y ralentiza nuestras reacciones ante ataques imprevistos. El sonido, en cambio, está bien conseguido. La música medieval convence, y los efectos de sonido (discretos pero efectivos) ambientan adecuadamente el desarrollo del juego. Aunque «Cultures 2» es un juego correcto, no consigue emocionar. El equilibrio entre táctica y gestión no está del todo bien compensado, defecto que, unido a un interfaz poco accesible da como resultado un juego poco emocionante, que gustará únicamente a los seguidores del género.

I.C.C.

■ **ALTERNATIVAS**

BLACK & WHITE:
Encarna a un dios y decide si prefieres hacer el mal o el bien entre tu pueblo. El mejor en su género.
▶Comentado en MM 74 ▶Puntuación: 100

MEDIEVAL: TOTAL WAR
Si lo que te gustan son los combates, no dudes en probar las guerras a gran escala de la Edad Media.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 92

Toma nota

Un juego correcto, lastrado por un interfaz demasiado complejo.

LO BUENO:
- ▲ La mezcla de estrategia con toques de godgame.
- ▲ Preciosos gráficos con aspecto de cómic.
- ▲ Es bastante divertido y está bien realizado.

LO MALO:
- ▼ Un interfaz completo pero complicado de manejar.
- ▼ El scroll manual resta jugabilidad.

MODO INDIVIDUAL 65

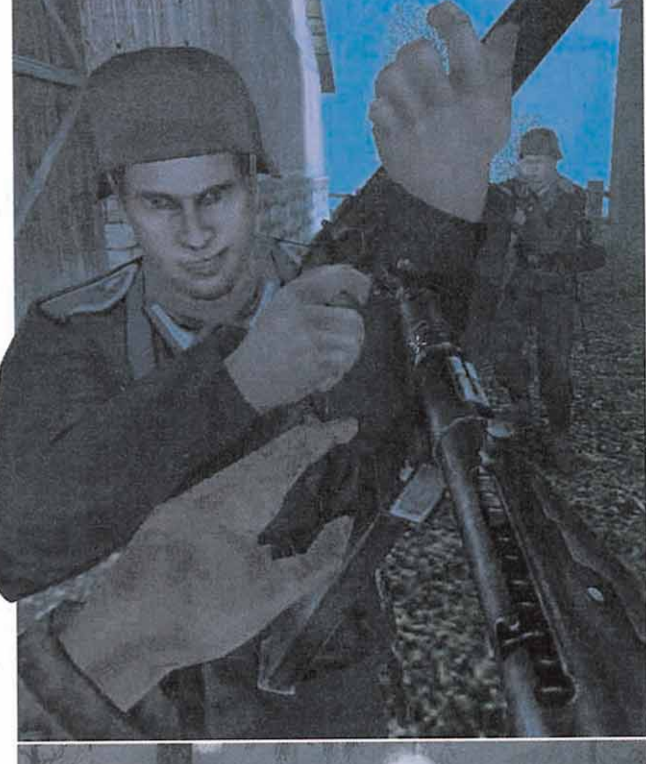
MODO MULTIJUGADOR 70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador incluye nuevos mapas **con tres modos de juego distintos.**

SOLO:
Lo mejor: La gestión económica y social de la aldea.
Lo peor: La táctica militar es un poco floja.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los nuevos mapas con objetivos variados.
Lo peor: Falta un editor para hacer nuevos mapas.



Medal of Honor: SpearHead

EXPANSIÓN PARA MEDAL OF HONOR

Una guerra muy corta

Por fin llega hasta nosotros la esperada expansión de uno de los mejores juegos de los últimos años: «Medal of Honor: Allied Assault». Es el momento de poner fin a la contienda. ¡La toma de Berlín nos espera!

Realizar una ampliación de un videojuego de éxito es una tarea delicada. EA Games ha apostado sobre seguro al ofrecernos más de lo mismo, es decir, nuevas y espectaculares misiones ambientadas en el último año de la Segunda Guerra Mundial.

Desde el primer segundo del juego no tenemos respiro: robar camiones, secuestrar oficiales enemigos, o socorrer a un escuadrón acorralado, son sólo algunas de las misiones que deberemos afrontar.

Técnicamente, esta expansión es idéntica al juego original, salvo algunos efectos de humo coloreado y cambios ambientales. Ahora el motor funciona mejor en un equipo poco potente, y se ha ajustado el comportamiento y la puntería de los soldados alemanes, para hacerlos más "humanos", ya que antes no fallaban nunca.

El apartado multijugador también ha sido retocado: es posible personalizar todos los parámetros de las partidas, y hay 12 nuevos mapas (la mayoría urbanos), más de 20 nuevas armas, como el mortero o el lanzador de granadas, y un nuevo modo de juego, que obliga a conquistar ciertos objetivos simultáneos.

Las nueve misiones individuales de «SpearHead» son impresionantes, pero se acaban relativamente pronto, y el modo multijugador no presenta cambios significativos, salvo los nuevos mapas. Ningún fan del juego debería perderse esta ampliación, asumiendo el dicho: "Lo bueno, si breve, dos veces bueno...".

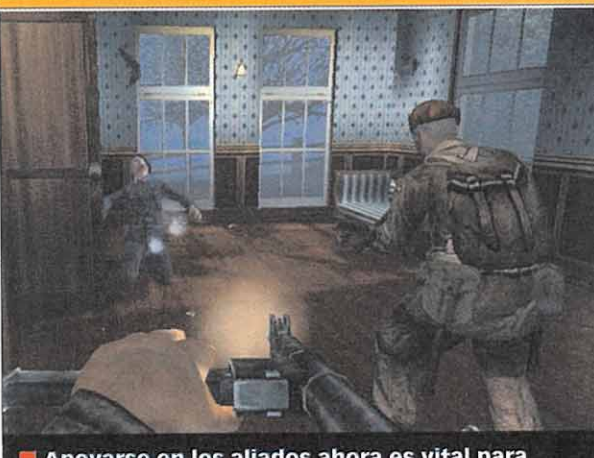
J.A.P.

La referencia

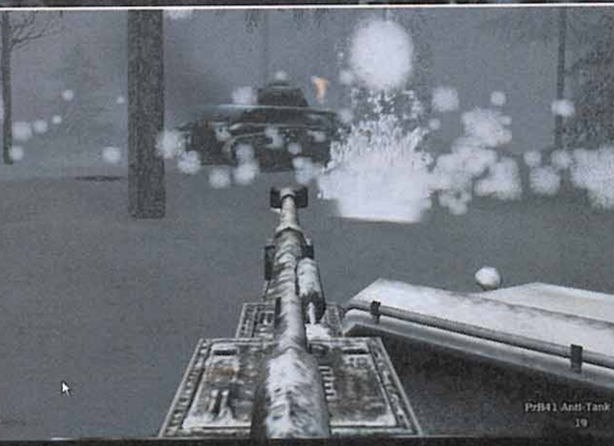


MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAUL

- A diferencia del original, ahora siempre estamos acompañados de soldados aliados.
- Técnicamente, ambos títulos son idénticos, aunque «SpearHead» tiene nuevos efectos.
- La expansión tiene un nuevo modo multijugador, 12 mapas y 20 armas adicionales.



Apoyarse en los aliados ahora es vital para completar los objetivos.



Técnicamente el juego es el mismo, aunque se ha pulido la puntería del contrario.

Toma nota

Excelente ampliación que pone un broche de oro a un juego mítico.

LO BUENO:
- Completa el año que falta para cubrir toda la Guerra.
- Misiones espectaculares.

LO MALO:
- La campaña para un jugador puede hacerse corta.
- No hay novedades técnicas.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
86	88

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

En la campaña tienes menos **libertad de movimientos.**

SOLO:
Lo mejor: Acción trepidante y misiones originales.
Lo peor: En modo "fácil" dura poco.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: "Cuerpo a cuerpo" intensos y mapas bien diseñados.
Lo peor: Es complicado configurar un servidor.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 a 2.4 Ghz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **Geforce 2 GTS 32 MB** Conexión: **ADSL.**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Arcade** Idioma: **Castellano** (textos y manual), **Inglés** (voces). Edad Recomendada (ADESE): **16+** Estudio: **EALA** Editor: **EA Games** Distribuidor: **EA España** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Diciembre 2002** PVP Recomendado: **19,95 euros** *(3.319 Ptas)* Página web: ***www.ea.com/eagames***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 450 Mhz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **650 MB** Tarjeta 3D: **(DirectX 8 y openGL), 16 MB** Modem: **56 K**


MAGIC
El Encuentro
¡LA BATALLA COMIENZA AQUI!
When Abduction comes into play, untap enchanted creature.
Artifacts, creatures, and lands your opponents play come into play tapped.
Attacking doesn't cause Standing Troops to tap.
The next time a source of your choice would deal damage to you this turn, prevent that damage. You gain life equal to the damage prevented this way.
MAGIC
El Encuentro
entra en nuestro mundo
EL JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES DEFINITIVO
¡TENEMOS UN CD-DEMO PARA TI!
Recibirás completamente gratis un CD-ROM de demostración de MAGIC: El Encuentro - Juego de Cartas Intercambiables
Con él te introducirás en un apasionante universo que ha revolucionado el panorama del entretenimiento en el mundo.
Nombre: MIMY
Apellidos:
Dirección:
Ciudad: C.P:
Edad: E -mail:
ENVIA EL CUPÓN A: Ref: CD Magic - Devir Iberia S.L
Ap. de correos 13.030 - 08080 Barcelona
Promoción válida hasta agotar existencias
Los datos personales, voluntariamente facilitados por el interesado, serán incorporados a un fichero con finalidad comercial y/o publicitaria, cuyo destinatario es Devir Iberia, S.L. De los datos facilitados, de conformidad con el articulo 4 y 6 de la Ley Orgánica 5/1992 del 29 de Octubre de Regulación del tratamiento de datos, el interesado puede acceder a esta información, rectificarla o anularla si así lo desea.
Wizards of the Coast



Ring 2

La otra guerra del Anillo

En una época en la que los "anillos" son más populares que nunca, aparece la segunda parte de la epoyeya de Sigfrido, una fábula escandinava poblada de dioses enfurecidos y poderosas valkyrias.

En 1998, Arxel Tribe publicó una aventura basada en la opera de Richard Wagner "El Anillo de los Nibelungos", que bautizó con el nombre de «Ring». Cuatro años después, Arxel Tribe cierra la tetralogía wagneriana con esta segunda parte. Sus creadores han sabido abandonar la ya desahuciada perspectiva en primera persona para utilizar gráficos prerrenderizados en 2D y personajes en 3D, al estilo de «Syberia».

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



- Ambos juegos disponen de fondos prerrenderizados en 2D y personajes en 3D.
- En «Ring 2» hay muy pocos personajes con los que hablar.
- Sólo puedes llevar un objeto, mientras que en «La Fuga» el inventario es ilimitado.



Sigfrido sólo puede llevar un objeto, así que tiene que acordarse donde deja cada uno de ellos.

Vistoso

«Ring 2» es una aventura de autor. El dibujante Philippe Druillet se ha encargado de diseñar los escenarios y personajes. Es el aspecto más destacado del juego: las evocadoras estructuras son de una belleza innegable, y las armaduras o los tatuajes de los personajes resultan muy atractivos. En perfecta simbiosis, la música de Wagner y el excelente doblaje nos ayudan a sumergirnos en el argumento. La historia también es consistente: Sigfrido, el último descendiente de la raza de los wolsungos, emparentada con los dioses, debe encontrar la espada Nothung para derrotar al titán Fafnet y recuperar el Anillo de Poder, con el que podrá desafiar al propio Odin. El argumento resulta muy fluido, aunque a veces la narración es confusa: al existir muy pocos personajes secundarios con los que hablar, es normal quedarse atascado, sencillamente, porque no sabes qué hacer...

«Ring 2» se estructura en forma de aventura gráfica aderezada con toques de acción. El juego se maneja con el teclado. A las habituales acciones de recoger y usar objetos, hay que unir

Infomanía

ANALIZADO EN: ▸CPU: **Pentium 4 a 2.4 Ghz, AMD Athlon a 1.6 Ghz.** ▸RAM: **512 MB, 256 MB** ▸Tarjeta 3D: **Geforce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 MX 64 MB** (No funciona con Voodoo). ▸Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▸Disponible: **PC** ▸Género: **Aventura** ▸Idioma: **Castellano (voces, textos y manual)** ▸Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▸Estudio: **Arxel Tribe** ▸Editor: **Arxel Guild** ▸Distribuidor: **Friendware** ▸Número de CDs: **2** ▸Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▸PVP Recomendado: **42.95 euros** *(7.130 Ptas)* ▸Página web: ***www.ring2.arxeltribe.com***. En inglés. Argumento, características, videos, pantallas, y demo. Poco útil si ya has comprado el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▸Número de fases: **25** ▸Modos de juego: **1** ▸Número de personajes: **24** ▸Número de ambientes: **10** ▸Editor: **No** ▸Multijugador: **No** ▸Modos Multijugador: **No aplicable** ▸Número de jugadores: **No aplicable** ▸Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▸CPU: **Pentium II 333 Mhz** ▸RAM: **64 MB** ▸Disco duro: **400 Megas** ▸Tarjeta 3D: **DirectX 8.1, 16 MB** ▸Modem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▸CPU: **Pentium III 500 Mhz** ▸RAM: **128 MB** ▸Disco duro: **700 Megas** ▸Tarjeta 3D: **DirectX 8.1, 16 MB** ▸Modem: **No requiere**



La interfaz

EL CONTROL DEL JUEGO se lleva a cabo mediante una combinación de teclado y ratón. El protagonista se maneja con las flechas de dirección, existiendo otras teclas para interactuar con objetos, correr o saltar. En ciertos escenarios, la vista cambia a una perspectiva subjetiva. Con el ratón podemos mover palancas o empujar ítems.

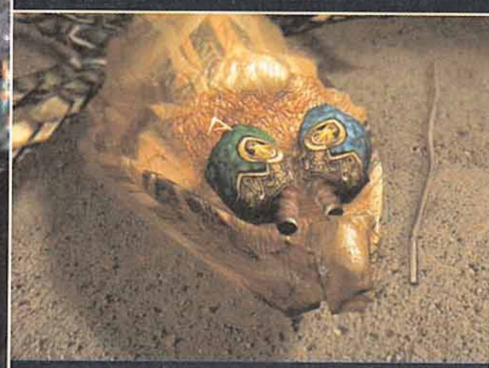
LOS OBJETOS brillan cada dos o tres segundos, para diferenciarlos del escenario. Esto es una gran ayuda, ya que algunos son demasiado pequeños para verse a simple vista, o resultarían ilocalizables en zonas oscuras, como cavernas o interiores hostiles. Cuando el protagonista pasa junto a un lugar donde se pueden usar, se activa un icono en la esquina superior.



Muchas escenas de acción se limitan a no pisar en el sitio equivocado.



Los puzzles de habilidad mental son escasos y bastante lógicos.



A veces, la cámara cambia a una perspectiva subjetiva.



El juego recrea espectaculares escenarios y personajes poderosos.

LA MEZCLA DE ACCIÓN Y AVENTURA RESULTA TOLERABLE, PERO QUEDA DAÑADA POR UN CONTROL ALGO ERRÁTICO

un par de teclas para correr y saltar.

Las escenas arcade de «Ring 2», directamente, sobran. No sólo porque son simples y tediosas –pisar ciertas baldosas o esquivar lenguas de fuego– sino porque la imprecisa respuesta del teclado dificulta algo tan sencillo como saltar un barranco. Para progresar, hay que usar objetos y hablar con ciertos personajes, que únicamente se limitan a soltar un discurso. Incomprensiblemente, sólo podemos llevar un objeto; hay que acordarse en todo momento donde se abandona uno para coger otro, aumentando los aburridos paseos. Por suerte, los acertijos que se entretejen con la trama son lógicos y atractivos. Puesto que cada escenario sólo está compuesto por cinco o seis pantallas, y el juego no es muy largo, es posible acabarlo en un par de tardes. Arxel Tribe es consciente de ello: saben que gran parte de los aventureros nunca acaban los juegos o usan guías, así que ellos prefieren ofrecer un juego más corto –sobre las diez horas– pero más intenso. Los mimbres son sólidos, pero el ineficaz sistema de control, y las escasas posibilidades de interacción, restan puntos a una aventura a la que sólo sacarán provecho aquellos que sepan aceptar sus limitaciones y se dejen seducir por la sugerente leyenda.

J.A.P.

ALTERNATIVAS

SYBERIA
Otra "aventura de autor" con gráficos prerrenderizados en 2D y personajes en 3D, pero sin las carencias de «Ring 2».
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 85

ATLANTIS 3
El jugador se ve inmerso en mundos inspirados en leyendas de todas las culturas.
▶Comentado en MM 82 ▶Puntuación: 79

Toma nota

Una aventura correcta que podría haber dado más de sí.

LO BUENO:
- La ambientación gráfica y sonora es excelente.
- El magnífico doblaje facilita la inmersión en la trama.

LO MALO:
- Sólo puedes llevar un objeto al mismo tiempo.
- A veces no sabes qué hacer.
- Escenas arcade tediosas.

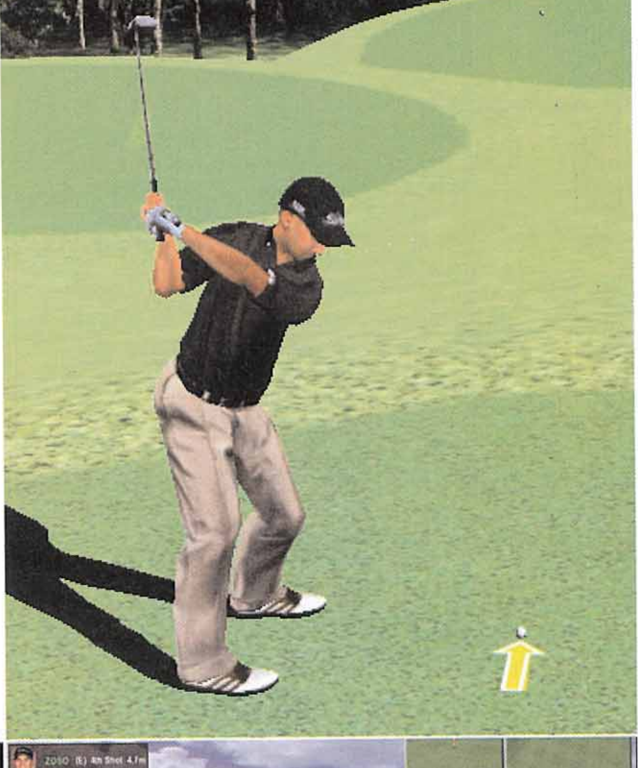
MODO INDIVIDUAL: 60

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

Links 2003

Rey destronado

Vuelve el golf en estado puro con «Links 2003», una nueva edición del simulador para PC más veterano del género. Incorpora interesantes novedades, pero su anticuada tecnología entorpece la jugabilidad.



Como cada año, Microsoft publica una nueva edición de «Links», el simulador de golf más vendido del mundo. Se trata de un divertido juego en tercera persona, que incluye seis campos de golf y nos permite recrear las sensaciones que experimentan golfistas de la talla de Sergio García. Incluye varias opciones de juego, como una partida rápida, la modalidad carrera (en la que disputamos una temporada completa, escalando puestos en el "draft") o el modo online, optimizado para agilizar la conexión (a través de zone.com, de protocolos TCP/IP, etc) e incluye interesantes torneos online.

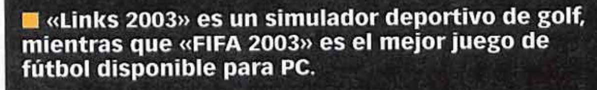
«Links 2003» incluye seis nuevos circuitos prediseñados e inéditos. Esta edición implementa un interfaz llamado "Swing en tiempo real", que permite imitar el golpeo de la bola con un suave movimiento del ratón. Otra novedad importante es un potente editor (el Arnold Palmer Course Designer), relativamente sencillo de usar y capaz de usar circuitos de la versión anterior. «Links 2003» usa gráficos enteramente en 3D, pero su motor no funciona en tiempo real, lo que supone que, debido a la elevada carga gráfica, después de cada golpe el programa se ve obligado a redibujar el escenario, lo que conlleva contantes parones, afectando seriamente a la jugabilidad, sobre todo si no contamos con un equipo demasiado potente. Año tras año, la serie «Links» va perdiendo frescura y credibilidad. Se echan en falta cambios radicales en la tecnología, concretamente un motor tridimensional que funcione en tiempo real y nos ahorre horas de espera.

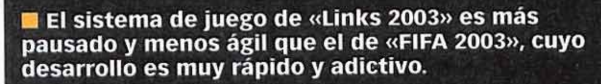
I.C.C.

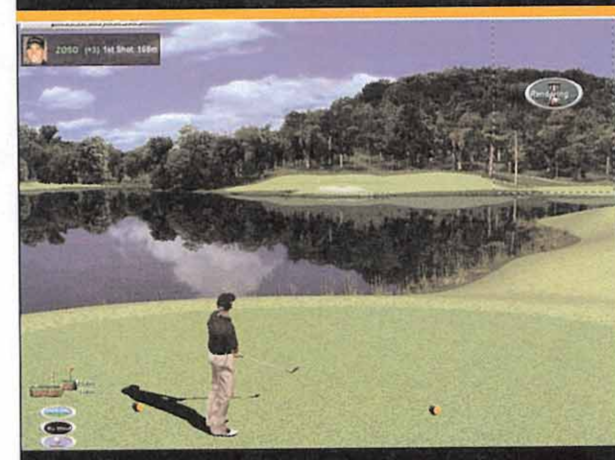
La referencia

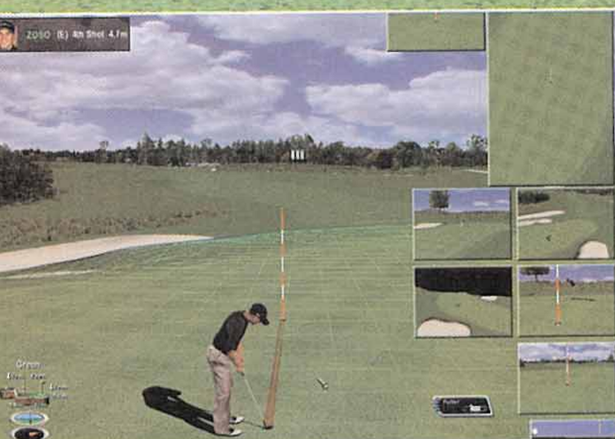
FIFA 2003

■ «Links 2003» es un simulador deportivo de golf, mientras que «FIFA 2003» es el mejor juego de fútbol disponible para PC.


■ El sistema de juego de «Links 2003» es más pausado y menos ágil que el de «FIFA 2003», cuyo desarrollo es muy rápido y adictivo.


■ Aunque el motor de ambos juegos es 3D, el de «Links 2003» no funciona en tiempo real, siendo el de «FIFA» mucho más espectacular.


■ Aunque la calidad gráfica es indudable, el constante redibujado es muy molesto.


■ El interfaz de control renovado es uno de los grandes hallazgos del juego.

Toma nota

Muy completo, pero con una tecnología algo anticuada.

LO BUENO:
- El nuevo interfaz de golpeo y el editor de escenarios.
- Tiene buenos gráficos.

LO MALO:
- El sistema de redibujado es anticuado y crispante.
- No está traducido al castellano.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
65	70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Sigue sin ser demasiado interesante y **no tiene buscador de partidas.**

SOLO:
Lo mejor: Podemos manejar jugadores reales como Sergio García.
Lo peor: Sólo incluye seis circuitos prediseñados.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Hay muchos torneos y la conexión es buena.
Lo peor: Las partidas tienden a eternizarse.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium IV 2 GHZ** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **Geforce 3 Ti 500** Conexión: **ADSL**

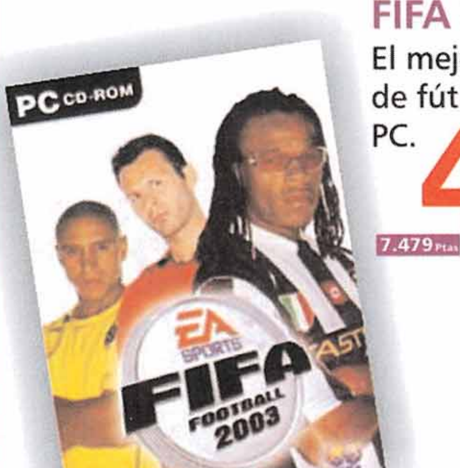
FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Deportivo** Idioma: **inglés** (textos y voces), castellano (manual) Edad recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **Microsoft Games** Compañía: **Microsoft** Distribuidor: **Microsoft** Número de CDs: **3** Fecha de lanzamiento: **ya disponible** PVP recomendado: **49,99 euros** *(8.317 Ptas)* Página web: ***www.microsoft.com/games/links2003***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **P. III 400 MHz** RAM: **64 (W 98), 128 (W 2000, XP)** Disco Duro: **390 MB + 950 MB (editor)** Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)** Conexión: **56 K**

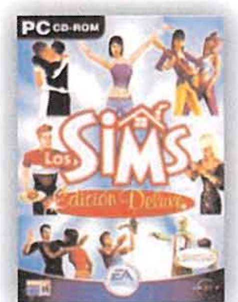
PC CITY
Computer Superstore

Feliz Navidad y felices juegos

FIFA 2003
El mejor juego de fútbol para tu PC.
44´95 €
7.479 Ptas



Con los mejores precios



LOS SIMS
Edición Deluxe
diseña el mundo de los Sims con más de 25 nuevos y exclusivos objetos Deluxe.
44´95 €
7.479 Ptas



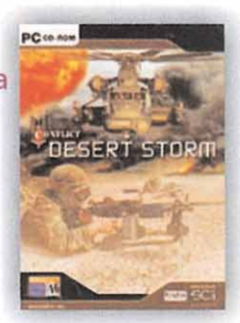
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
La comunidad del anillo
Toda la emoción de la película por fín en tu PC.
49´99 €
8.318 Ptas



LOS SIMS
Animales a raudales
Los Sims de siempre con más animales que nunca.
19´95 €
3.319 Ptas



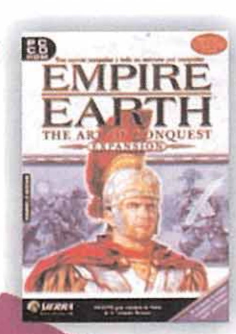
EMPERADOR
El nacimiento de China
Construye y gobierna la antigua China sabiamente.
49´99 €
8.318 Ptas



CONFLICT DESERT STORM
Toma el control de un escuadrón de cuatro componentes de las Fuerzas Especiales.
44´95 €
7.479 Ptas



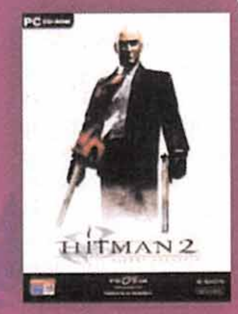
IMPERIUM
La guerra de las galias
Desafía el poder de Roma o lleva a las legiones del César hacia la victoria. Tú eliges.
19´95 €
3.319 Ptas



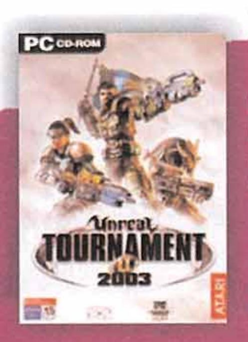
EMPIRE EARTH
Art of conquest
Expansión, desde Roma hasta el espacio.
29´99 €
4.990 Ptas



STRONGHOLD CRUSADER
Expansión en la que podrás asaltar las temidas fortalezas árabes, o bién defenderlas, es tu decisión.
47´95 €
7.978 Ptas



HITMAN 2
Más enemigos y mejores misiones para esta segunda entrega.
49´95 €
8.310 Ptas



UNREAL TOURNAMENT 2003
Emoción sin límites en combates vida o muerte por la supervivencia de la humanidad...
49´95 €
8.310 Ptas

MADRID Fray Luis de León 11, Gaztambide 4, Getafe Nassica (Junto a Factory), Parque Alcorcón, Equinoccio Majadahonda, **VALENCIA** C.C. Bonaire, **VALLADOLID** C.C. Equinoccio Zaratán, **ALICANTE** C.C. Vistahermosa, **ZARAGOZA** C.C. Augusta

YA ABIERTO EL PUERTO DE SANTA MARIA
(POLÍGONO EL PALMAR FRENTE C.C. EL PASEO)

LLÁMANOS AL 902 100 302



El nº1 en tiendas de informática

Precios válidos del 1 al 31 de Diciembre de 2002

Casino Empire

Desafortunado en el juego...

De la mano de Sierra nos llega un nuevo simulador empresarial, que nos brinda la oportunidad de dirigir un casino. Una opción atractiva, a priori, aunque quizá no satisfaga las exigencias de los jugadores más expertos.

Para los adictos irredentos al género de los "tycoon" llega «Casino Empire», un juego de estrategia en tiempo real que nos convierte en director de un casino en Las Vegas. El objetivo es reformarlo para atraer a la mayor clientela posible y ganar más dinero que la competencia. Para conseguirlo, disponemos de los juegos de azar más populares entre el público (póker, ruleta, blackjack, bingo, etc), así como de elementos decorativos que hacen la visita más agradable a nuestros clientes. Para cuidar las instalaciones contrataremos empleados de limpieza, crupiers y guardias, éstos últimos fundamentales para disuadir a los timadores, tahúres y demás chusma.

Pocas opciones

Desde que arranca el juego y entramos en el menú principal nos damos cuenta que «Casino Empire» es un juego que se queda corto en muchos sentidos, para los jugadores más experimentados. Tan sólo encontramos dos opciones de juego, un modo historia (Empire) y el "Sandbox", y son bastante parecidas entre sí.

El primero consiste en reflotar en fases sucesivas los ocho casinos disponibles en el juego. El modo "Sandbox" es una especie de partida rápida, en la que tenemos un solo casino a nuestro cargo, sin límites de tiempo ni misiones que cumplir. Debido a esto y a la inexistencia de misiones prediseñadas que aporten variedad, el juego puede resultar reiterativo, monótono y, a la larga, poco adictivo.

Es inexplicable que los programadores de Sierra no hayan incorporado las modalidades online que «Casino

La referencia

SID MEIER'S SIM GOLF



- «Casino Empire» es menos divertido y jugable.
- «Casino Empire» no incluye opciones multijugador. «Sim Golf» sí.
- Los personajes presentes en «Casino Empire» tienen menos carisma y son menos inteligentes.



Se trata de un juego escaso de contenidos y poco variado, destinado a incondicionales.





Infomanía

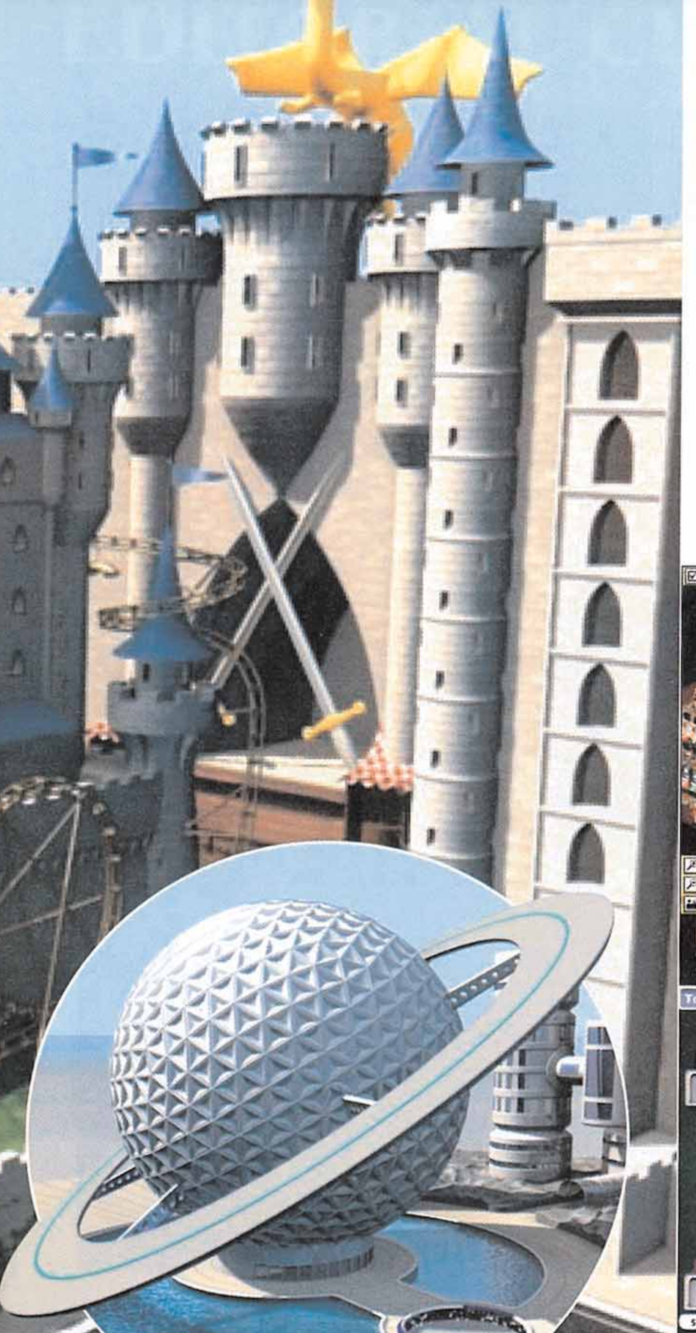
ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium IV 2 GHz** RAM: **256 MB, 512 MB** Tarjeta 3D: **3DFX Voodoo 5 32 MB, Geforce 3 Ti 500** Conexión: **LAN, ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **castellano** (manual, textos y voces) Edad recomendada (ADESE): **+13** Estudio: **Sierra** Compañía: **Sierra** Distribuidor: **Vivendi** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **39,99 euros** *(6.654 pesetas)* Página web: ***http://casinoempire.sierra.com/casino.htm*** una web bastante completa, con demos, pantallas, trailers y temas de escritorio.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de casinos: **8** Editor: **No** Multijugador: **No** Modos multijugador: **No aplicable** Número de jugadores: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 300 MHz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **600 MB** Tarjeta 3D: **No** Módem: **No requiere.**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 500 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **600 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Conexión: **Lan**



Fases muy variadas

LA DECORACIÓN de los casinos es determinante para diferenciarse de la competencia y atraer a la mayor cantidad posible de clientes. Es importante crear un ambiente lúdico e impresionante para que personajes famosos decidan visitar tu casino. Encontramos temáticas tan llamativas como el antiguo egipcio, la corte medieval, el oeste o el japón feudal.

PERSONAJES FAMOSOS pueden visitar tu casino si lo promocionas adecuadamente. Si consigues que millonarios, boxeadores o estrellas de cine jueguen en tu casino, mucha gente vendrá, atraída por los famosos que pueda encontrar. Por ejemplo, algunos actores querrán rodar en tu casino si está adecuadamente equipado, lo que te reportará beneficios extra.



Los gráficos son poco espectaculares y no tienen mucha resolución.

Aunque la CPU maneja los casinos rivales, faltan partidas multijugador.

Incluye divertidas minijuegos como el póker o el blackjack.

Los escenarios son variados, pero los objetos y juegos disponibles no.

UN TYCOON POCO INTERESANTE, ESCASO DE CONTENIDOS Y DEMASIADO REPETITIVO, QUE NADA APORTA AL SUBGÉNERO

Empire» tanto necesitaba. Y es que el juego sería infinitamente más divertido si pudiéramos competir contra otros jugadores humanos en vez de contra adversarios controlados por la IA. Como nota positiva, cabe elogiar la idea de incluir simulaciones de juegos de cartas como el póker, sin duda el mejor aliciente para enganchar a algún que otro estratega hastiado.

Poco conseguido

La gestión empresarial es relativamente profunda y se basa en un sencillo interfaz que nos ofrece la información y el elenco de opciones muy ordenada y accesible. «Casino Empire» se preocupa por detalles secundarios (como la decoración de la fachada o la inclusión de personajes famosos), aunque de escasa repercusión en la jugabilidad.

Los escenarios, en dos dimensiones, no son nada del otro mundo y se echa en falta mayor variedad, así como un zoom más potente que nos permita acercarnos a los personajes y verlos con detalle. Aunque técnicamente «Casino Empire» es algo mejor que otros juegos de temática similar (como el «Casino Tycoon» de Montecristo) en términos de jugabilidad no consigue, ni mucho menos, superarlos. El conjunto poco aporta al género y sólo se lo podemos recomendar a los más fanáticos del género... o de los casinos.

I.C.C.

Toma nota

Pocas opciones y jugabilidad seriamente limitada

LO BUENO:
- Los gráficos son bastante detallistas.
- Incluye simuladores de póker y blackjack.

LO MALO:
- No hay opciones para multijugador.
- Los modos de juego son idénticos entre sí.
- La jugabilidad es escasa.
- Resulta reiterativo.

MODO INDIVIDUAL: **50**

MODO MULTIJUGADOR: **NO TIENE**

ALTERNATIVAS

ZOO TYCOON
Un juego normalito, pero con muchas más opciones y, por ende, con una jugabilidad más elevada.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 88

CASINO TYCOON
Otro simulador ambientado en un casino, muy semejante a «Casino Empires», e igual de aburrido.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 40



Tennis Master Series 2003

Mala sombra

Llega a nuestras manos un nuevo simulador de tenis producido por una compañía especialista en el género. Aunque técnicamente está por encima de la media, la rigidez de sus tácticas no acaba de convencer.

Aunque se trata de un simulador de tenis con un vistoso motor 3D y un control acertado, este juego de Microids presenta algunos defectos de diseño que afectan a la jugabilidad, como un desarrollo repetitivo, pocas opciones de juego y una IA muy previsible.
«Tennis Master Series 2003» sólo ofrece cuatro modalidades de juego y todas ellas son muy parecidas entre sí. Las opciones de que disponemos en realidad son, o bien disputar un único partido, o bien inscribirnos en torneos para acumular puntos y escalar posiciones en el ranking mundial.
Podemos elegir un personaje entre los 67 disponibles o bien crear nuestro propio tenista, eligiendo su especialidad –atacantes, de fondo y voleadores–, repartiendo puntos entre sus habilidades –velocidad, resistencia, fuerza, saque, derecha, revés y volea–, e incluso, añadiendo nuestra cara al modelo 3D del tenista, mediante un sencillo y cómodo editor. Hay cuatro golpes primordiales y dos especiales. La física es realista y el golpeo de la bola es bastante preciso, pero el desplazamiento de los tenistas es lento, restando dinamismo a los partidos. La dificultad está bien ajustada, pero la IA de los adversarios es raquítica y no se tarda mucho en encontrar "tretas" para vencer fácilmente.
Las comparaciones con «Virtua Tennis» son odiosas pero inevitables y este título no sale bien parado de ellas. En todo caso, no deja de ser una alternativa para los fanáticos del tenis.

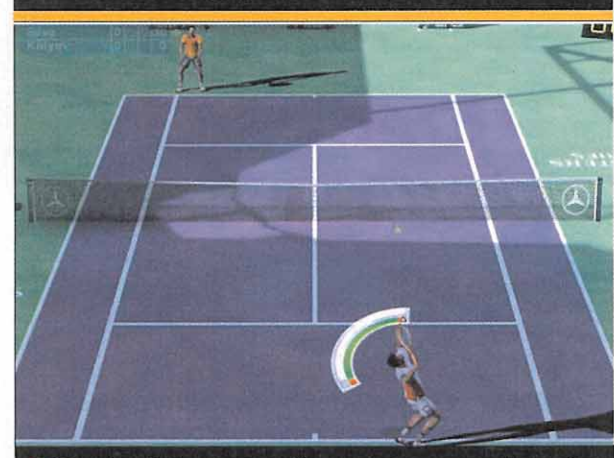
I.C.C.

La referencia

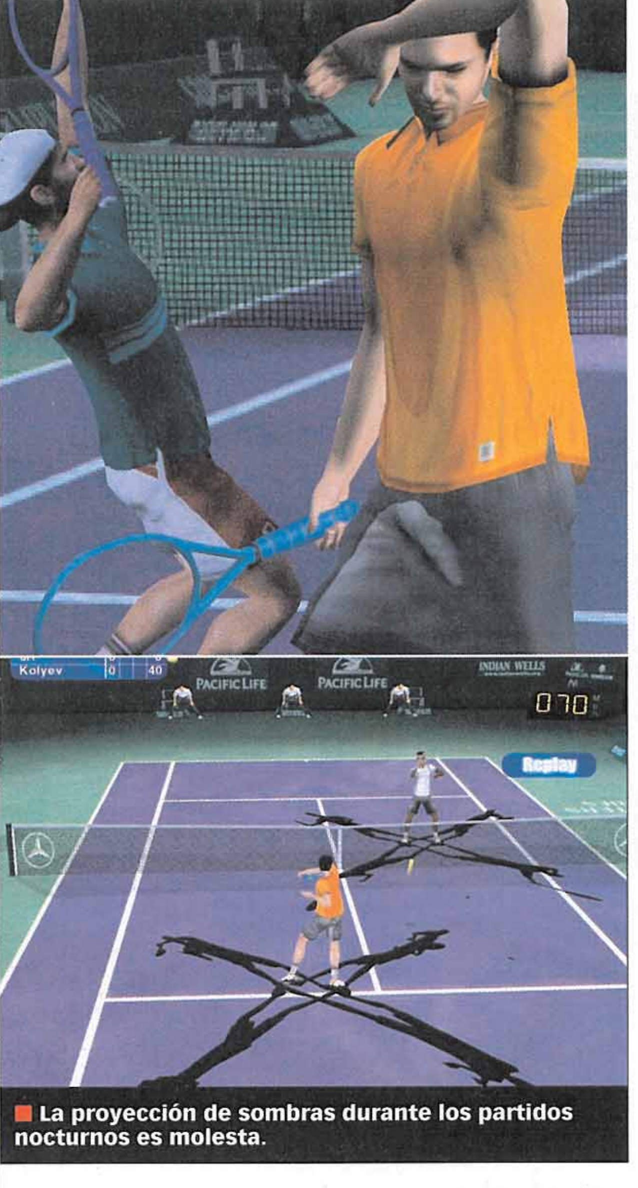


FIFA 2003

- «Tennis Master Series 2003» es menos completo, realista y espectacular que «FIFA 2003».
- Es menos inmersivo y técnicamente, está menos conseguido que «FIFA 2003».
- La IA limitada no permite tácticas de juego demasiado complejas, posibles en «FIFA 2003».



Un simulador aparente pero poco emocionante, que no consigue enganchar.



La proyección de sombras durante los partidos nocturnos es molesta.

Toma nota

Aceptable en tecnología, pero aburrido a medio plazo.

LO BUENO:
- Los gráficos son buenos y el interfaz de control muy funcional.
- El editor.

LO MALO:
- La IA de los rivales no es muy elevada.
- Las animaciones son toscas.

INDIVIDUAL 60

MULTIJUGADOR 35

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo online es sólo una **prolongación del modo individual.**

SOLO:
Lo bueno: Las espectaculares repeticiones ofrecidas entre jugada y jugada.
Lo malo: Los modos de juego poco variados.

EN COMPAÑÍA:
Lo bueno: Competir contra adversarios más duros.
Lo malo: Pocas veces hemos visto un modo online tan descuidado.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium IV 2 GHz, Pentium III 800 MHz** RAM: **512 MB, 256 MB** Tarjeta 3D: **Geforce 3 Ti 500,**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Deportivo** Idioma: **Castellano** (textos, manual), **inglés** (voces) Edad recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **Microids** Compañía: **Microids** Distribuidor: **Virgin Interactive** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomedado: **34,94 euros** (5.813 pesetas) Página web: ***www.masters-series-videogame.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **350 MHz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **500 MB** Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)** Conexión: **56 K**

EDITORIAL CIRCULO INFORMATICO

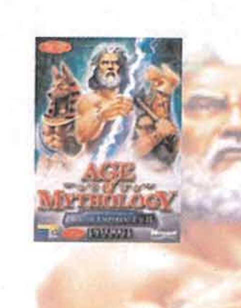
Expertos En Software y VideoJuegos

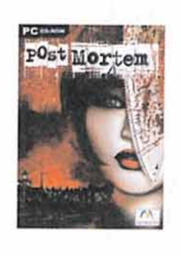
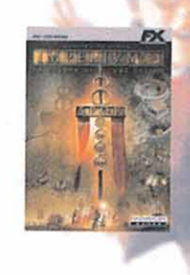
EN 24 HORAS EN TU CASA



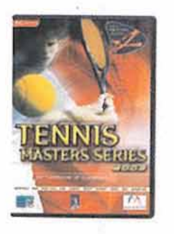
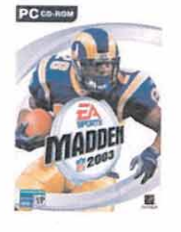




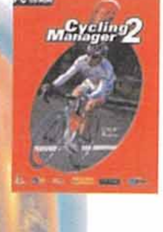


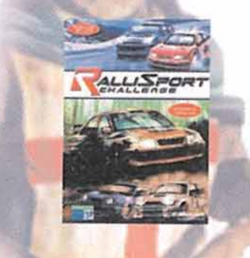





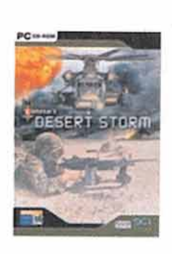
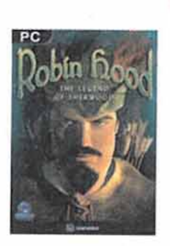














Pide 2 y tendras 5% de descuento

Solocitalo en:

www.circulo-informatico.com

Telefono: 902 210 044

Virtual Skipper 2

No hay otro igual

El simulador de navegación a vela vuelve a nuestras pantallas. Participa en los grandes torneos internacionales, dirigiendo a tu tripulación a través de las rutas más emblemáticas que han dado fama a este singular deporte.

Tan atípico como original, esta secuela del simulador de regatas de los chicos de la compañía francesa Duran nos coloca al mando de varias embarcaciones de última generación, para competir en los torneos mundiales más prestigiosos: el Melges 24, la Offshore Racer o la Copa América, entre otras, y siempre en sus propios escenarios, fielmente recreados para la ocasión. Contando en principio con tres tipos básicos de nave según su longitud y tres niveles de dificultad, el juego permite tanto correr una regata simple en uno de los escenarios disponibles como jugar un campeonato completo. Según vamos superando los distintos campeonatos, obtendremos nuevos circuitos y modelos de embarcación, variación de los anteriores. También es posible competir en modo multijugador, ya sea a pantalla partida o en red, conectando con hasta otros siete competidores.

La presentación gráfica del juego es, quizá el punto más sobresaliente, con modelos de gran detalle, y efectos sorprendentes. En otro orden de cosas, el juego permite también configurar los controles de manera que algunos aspectos de la navegación, como el ajuste de las velas, se controlen de forma automática, para facilitar el manejo a los jugadores más inexpertos. Y quizá sea en este apartado donde este título flaquee ante otros simuladores, pues tras ese acercamiento inicial, al acostumbrarse al uso de las diferentes velas y del viento, apenas quedan componentes más avanzados o modos de juego distintos que vayan a llamar la atención de los seguidores de la simulación, aparte del multijugador.

C.V.

La referencia

IL-2 STURMOVIK

- Los escenarios son mucho menos variados y detallados, llegando a hacerse monótonos con el tiempo.
- No es posible personalizar las características de las embarcaciones, como ocurría con los aviones en «IL-2».
- La cantidad de naves que podremos gobernar en este juego es sensiblemente inferior.



Las variaciones de luz y movimiento en el agua se reflejan hasta el menor detalle.



El sencillo sistema de cámaras permite observar la carrera desde cada ángulo.

Toma nota

Un simulador notable y entretenido, aunque de corta vida.

LO BUENO:
- El respeto por las reglas reales.
- La física de las embarcaciones.
- El sencillo sistema de controles.

LO MALO:
- El sonido es monótono.
- Las opciones básicas de juego resultan un tanto limitadas.

INDIVIDUAL 70

MULTIJUGADOR 72

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Dejando aparte el componente humano, son muy parecidos.

SOLO:
Lo mejor: La sensación de realidad conseguida.
Lo peor: La excesiva monotonía de las carreras que disputamos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La web oficial del juego organiza torneos.
Lo peor: No contempla más que dos tipos de juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon 1.2 GHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **Nvidia TNT2 32 MB** Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Simulación** Idioma: **Castellano** (textos y manual) Edad recomendada: **TP** Estudio: **Duran** Editor: **Focus Home** Distribuidor: **Friendware** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **30 euros** *(4.992 Ptas.)* Página Web: *www.virtualskipper.com/vsk2*

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 450 MHz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **130 MB** Tarjeta 3D: **DirectX 32 MB** Módem: **56 K**

Movilisto

nº1 en España

Un sólo mensaje. Precio 0,90€+ IVA

ENVÍA TU MENSAJE AL: 7777 ¡EL AUTÉNTICO! SÓLO POR 0,90€ +IVA

BUSCADOR SMS ¿Buscas un logo o un tono en especial? Envía un mensaje con la palabra **BUSCAR** seguida de lo que quieras encontrar. EJEMPLO: **BUSCAR AMOR**

ENVIAR A UN AMIGO ¡Sorprende y regala un logo o un tono! Envía un mensaje como si lo pidieras para ti y añade su teléfono al final. EJEMPLO: **HCLOGO OJOS 612345678**

TOP ¿Quieres tener siempre lo mejor en logos y tonos? Consigue las estrellas de la semana y ponlas en tu móvil. Envía **HCTONO TOP** o **HCLOGO TOP**

SUPERVENTAS Consigue los Nº 1. Los tonos y logos más vendidos ENVÍA: **HCTONO SUPERVENTAS** o **HCLOGO SUPERVENTAS**



Tonos — NOKIA

Si quieres tener uno de estos tonos en tu móvil. Envía **HCTONO** seguido del código de la canción EJEMPLO: **HCTONO AVE**.

Cine y TV

CANCIÓN	CÓDIGO
LOS SIMPSON- *TV*	SIMPSON
Braveheart- BSO	braveheart
Misión Imposible- BSO	mission
Matrix- BSO	matrix
Ghost- BSO	ghost
Blade Runner- BSO	blade
Gladiator- BSO	gladiator
SHIN CHAN- *TV*	SHINCHAN
Bola De Dragón- TV	dragon
Gran Hermano- TV	gh
El Último Mohicano- BSO	mohicano1
La Misión- BSO	mision
La Familia Adams- BSO	adams
El Coche Fantástico- TV	coche
TITANIC- *BSO*	TITANIC
La Vida Es Bella- BSO	bella
La Roca- BSO	roca
El Bar Coyote- BSO	coyote
Friends- TV	friends
Indiana Jones- BSO	indiana
Superman- BSO	superman
EL EXORCISTA- *BSO*	EXORCISTA
Spiderman- BSO	spiderman
La Guerra De Las Galaxias- BSO	starwars
Arma Letal- BSO	letal

Novedades

CANCIÓN	CÓDIGO
COLOR ESPERANZA- *DIEGO TORRES*	COLOR
Tú Me Das- Antonio Orozco	medas
Por Esta Ciudad- Álex Ubago	ciudad
Esta Tarde Vi Llover- Armando Manzanero	tarde
Agüita De Tu Boca- Amaury Gutiérrez	boca
Te Tengo Aquí- Marc Anthony	aqui
Playas De Barbate- Chambao	barbate
Nessaja- Scooter	nessaja
HELP ME- *NICK CARTER*	HELPME
Dime Si No Es Amor- Alex Ubago	esamor
Devuélveme La Vida- Antonio Orozco	lavida
Llueve Sobre Mojado- Joaquín Sabina	mojado
Arma La Vida- DJ Karpin	arma
Something- Lasgo	lasgo
Necesito Respirar- Medina Azahara	necesito
Try- Ian Van Dahl	try
GANBAREH- *SASH!*	GANBAREH
Macho Men- Village People	macho
Sacrifice- Anouk	sacrifice
Don't Know Why- Norah Jones	know
I'm Every Woman- Whitney Houston	woman
Amar Haciendo El Amor- Celine Dion	amar
SOMETHING- *LASGO*	LASGO
Check The Meaning- Richard Ashcroft	meaning
Stop It I Like It- Rick Guard	stopit

Top 25

	CANCIÓN	CÓDIGO
1	CHIHUHUA- *D.J. BOBO*	CHIHUAHUA
2	Ave María- David Bisbal	ave
3	Lloraré Las Penas- David Bisbal	llorare
4	Baila Casanova- Paulina Rubio	casanova
5	Aserejé- Las Ketchup	asereje
6	Canto De Pajarito- Aves	pajarito
7	Anglia- DJ Marta	anglia
8	Cuando Tú Vas- Chenoa	tuvas
9	Mentiroso- Enrique Iglesias	mentiroso
10	Perdona- Tiziano Ferro	perdona
11	Torero- Chayanne	torero
12	Sin Miedo A Nada- Álex Ubago	miedo
13	A Dios Le Pido- Juanes	pido
14	Que El Ritmo No Pare- Patricia Manterola	ritmo
15	Infected- Barthezz	infected
16	Dígale- David Bisbal	digale
17	Desenchantée- Kate Ryan	desenchantee
18	Complicated- Avril Lavigne	complicated
18	Color Esperanza- Diego Torres	color
20	Que La Detengan- David Civera	detengan
21	Without Me- Eminem	withoutme
22	La Chica De Ayer- Enrique Iglesias	chica
23	All The Things She Said- T.A.T.U.	duotatu
24	Sobe Son- Miami Sound Machine	sobe
25	Soy Yo- Marta Sánchez	soyyo

Nombres — NOKIA

Personaliza tu móvil con tu nombre o un mensaje y ponle la letra que quieras.
Elige primero el texto que quieras poner y a continuación el tipo de letra que más te guste.
Fíjate en los ejemplos, ¡hay miles de combinaciones!

EJEMPLOS:



HCNOMBRE Besame0

1- Te quiero

HCNOMBRE Te quiero1



2- Gonzalo

HCNOMBRE Gonzalo2

HCNOMBRE Silvia3





HCNOMBRE Xoquis4

5- Pakito

HCNOMBRE Pakito5

6- Esther

HCNOMBRE Esther6

7- MIRAME

HCNOMBRE Mirame7

8- ¡Que miras!

HCNOMBRE ¡Que miras!8

9- Willy

HCNOMBRE Willy9

Movifrases — Nuevo



¡Lo último para tu móvil!

Para conseguirlas envía un mensaje con la palabra **HCMOVIFRASE** y siempre que lo hagas recibirás una distinta y exclusiva. Tienes miles.

EJEMPLO: **Felicidades, has sido seleccionado para tirar del trineo de Papa Noel. En pocos dias un enanito te visitara para medir la talla de tus cuernos.**

PUEDE QUE NO SEAS PERFECTA, PERO HE DE DECIRTE QUE TUS DEFECTOS SON ENCANTADORES

SIEMENS

¡Hay miles, no te las pierdas!

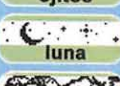
MENSAJE A ENVIAR: HCMOVIFRASE

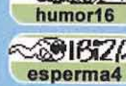
Top Logos — NOKIA

Para poner uno de estos logos en tu móvil. Envía **HCLOGO** seguido del nombre del logo. EJEMPLO: **HCLOGO DRAGON**.













miraditas	ojos4	ojazos	ojitos
miron	ojazos2	ojos	luna
xxx	gorila	sonrisa	humor16
dragon	sonique	esperma	esperma4
sol	scorpia	revival	signo2
radical5	dragon8	radical	esperma5
beso2	conejitos	dibujo2	dinamico
che	corazon12	perro	perejil

Dinámicos — NOKIA

Envía **HCDINAMICO** y el nombre del que quieras y lo tendrás al instante. EJEMPLO: **HCDINAMICO BUHO**

BELLO

Introduzca codigo PIN: ****

PIN

APUNTA

Amor	Bromas	Humor	Mensaje	Picante
bello Nuevo	cargando Nuevo	aerobic	cucu Nuevo	90
besito	cuenta Nuevo	chistera Nuevo	donde Nuevo	afeitado
besos	abajo	arrimate	abrazo	baila
bolitas	adivina	asereje	adios	cuerpo Nuevo
oraculo Nuevo	agenda	ataque	poca Nuevo	gusto
necesito Nuevo	binladen	croa Nuevo	listo	hala
diferentes	bloqueo	divertido Nuevo	llover	jope
flecha	pin Nuevo	lechuza	mejor	jodete
flechazo	dare	ozito Nuevo	monin	mia
pico Nuevo	decide	dormir	espalda Nuevo	mujer
teamo Nuevo	dragon	explorer	tequiero	nosigas
quieres	escondete	frio	toc	ole
quiero	tu Nuevo	gametos	valiente	pedete
rosa	musica	tonto Nuevo	voy Nuevo	portento Nuevo
siempre	monito Nuevo	apunta Nuevo	viaje	recarga
tal	superman	pollos	volar	verlo

Dinámico sorpresa

O si quieres puedes pedir uno al azar eligiendo una de las categorías:

AMOR, BROMAS, HUMOR, MENSAJE, NUEVO, PICANTE

EJEMPLO: **HCDINAMICO AMOR**

Tambien en el teletexto de TVE (páginas 491, 492, 493), Telecinco (páginas 638, 639, 644, 628) y en las autonómicas. Válidos para Amena, Movistar y Vodafone. **Muchos más logos, tonos, imágenes y servicios en www.movilisto.com** SMS Cosmos AS y Movilisto S.A. Para cualquier problema o consulta : 902 16 77 77 o info@movilisto.com. Para contacto profesional: negocios@movilisto.com



Fila World Tour Tennis

Alumno aventajado

Llega un nuevo simulador de tenis patrocinado por Fila que, si bien no aporta nada nuevo al subgénero en el que se encuadra, resulta muy entretenido para echar unos partidos de tenis contra nuestros amigos.

El último producto de THQ es un simulador de tenis con alma de arcade titulado «Fila World Tour Tennis». Se trata de un entretenido juego, que busca la diversión sin complicaciones antes que el realismo exacerbado. Este programa ofrece pocas novedades respecto a otros simuladores de tenis. Disponemos de 40 jugadores imaginarios (20 hombres y 20 mujeres) y tres modos de juego (Arcade, Quick Game y Challenge). En el modo arcade afrontamos cuatro torneos eliminatorios, ya sea en partidos individuales o de dobles. En partida rápida disputamos un partido de exhibición o un torneo completo. Por último, el modo Challenge es una campaña en la que tendremos que escalar posiciones en el draft. No existen opciones de juego online, aunque tres personas pueden jugar simultáneamente en el mismo PC.

La referencia

FIFA 2003

- **Este juego es más arcade que «FIFA 2003», un simulador con ciertas pretensiones de realismo.**
- **El control es bueno en ambos juegos, aunque en «FIFA 2003» podemos disponemos de una gama más amplia de movimientos.**
- **Los gráficos de «Fila» son correctos, pero los de «FIFA 2003» son realmente espectaculares.**



Un nuevo simulador que poco aporta al género, pero que entretiene sin complicaciones.

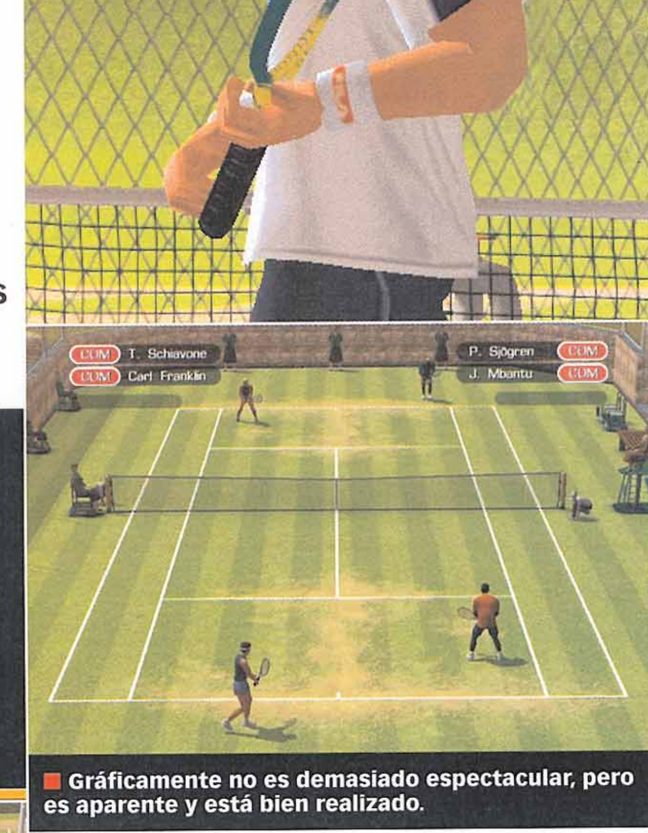
Control

Disponemos de cuatro botones de golpeo a la bola (normal, globo, dejada y liftada) más dos para darle efecto a derecha o izquierda. A pesar de que el número de teclas que tenemos que usar es más elevado que en «Virtua Tennis», el sistema de juego es bastante similar, siendo más importante para golpear adecuadamente la bola la colocación en la pista que la combinación de un gran número de teclas. No obstante, el control es menos preciso que en «Virtua Tennis».

Las animaciones realizadas con "motion capture" convencen y la variedad de golpes es correcta. Aún sin grandes alardes, los gráficos están bien realizados. Los jugadores están proporcionados y se mueven creíblemente, si bien es cierto que, en ocasiones, les falta rapidez de reacción.

«Fila World Tour Tennis» es un juego bien hecho, aunque no puede competir con un monstruo como «Virtua Tennis», por el momento el mejor simulador de tenis para Pc. Le faltan muchas cosas (más modos de juego, jugadores reales) para ser el mejor en su género, pero es un título entretenido.

I.C.C.



Gráficamente no es demasiado espectacular, pero es aparente y está bien realizado.

Toma nota

No llega a las alturas de otros títulos de tenis, pero no está mal.

LO BUENO:
- El sistema de juego tan sencillo y efectivo.
- Los gráficos y movimientos.

LO MALO:
- No hay muchas opciones de juego.
- No aparece ningún jugador existente en la realidad.

INDIVIDUAL 60

MULTIJUGADOR NO TIENE

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB** TARJETA 3D: **Geforce 2 Ultra 64 MB**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Deportivo** Idioma: **Inglés** (textos y voces), **Castellano** (manual) Edad Recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **Hokus Pokus** Compañía: **THQ** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **32,95 euros** *(5.482 pesetas)* Página web: ***www.proein.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 600 MHz** RAM: **64 MB** Disco duro: **250 MB** Tarjeta gráfica: **32 MB** Conexión: **No requiere**

HOBBY CONSOLAS PRESENTA

LA GRAN GUÍA DEL COMPRADOR DE VIDEOJUEGOS



Con motivo de las navidades, el equipo de Hobby Consolas lanza a los kioskos **LA GRAN GUÍA DEL COMPRADOR DE VIDEOJUEGOS,** 196 páginas con todos los videojuegos y accesorios disponibles para todas las consolas analizados y puntuados, un completo examen de PS2, Xbox, GameCube y GB Advance y un reportaje con los grandes juegos que llegarán en el 2003. Una compra obligada para todos los usuarios de consolas. ¡No te la pierdas!

A LA VENTA EL 22 DE NOVIEMBRE

Rugrats
Niños descarriados

La pandilla de mocosos más popular de los dibujos animados protagoniza este juego de plataformas. «Rugrats» está inspirado en el capítulo especial creado para celebrar el décimo aniversario de los Rugrats en televisión. Los mocosos han sido catapultados diez años hacia el futuro y nuestra misión es ayudarles a recuperar los fragmentos de una máquina temporal. Se trata de un juego entretenido aunque, por tratarse de un programa para niños, su desarrollo es simplón y su dificultad algo escasa. El objetivo es saltar entre plataformas, esquivar enemigos y activar mecanismos, recogiendo en cada fase un objeto escondido.
«Rugrats» reproduce con gran acierto el humor y el estilo visual de la serie, gracias a unos gráficos en 2D tipo dibujo animado. Un juego correcto aunque sólo apto para niños.

I.C.C.



Un juego de habilidad que sólo gustará a los seguidores de la serie de animación.

Toma nota

Plataformas y acertijos para los más pequeños de la casa.

LO BUENO:
- Poder controlar a los personajes de la serie.
- La correcta combinación entre plataformas y acertijos.

LO MALO:
- La dificultad es muy escasa.
- Es poco adictivo si no eres fan.

INDIVIDUAL: **50**
MULTIJUGADOR: **NO TIENE**

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB** Cenexión: **LAN**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción / Plataformas** Idioma: **Inglés** Edad recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **Sapient** Editor: **THQ** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **32,95 euros** *(5.482 Ptas)* Página web: ***www.thq.com/rugratsallgrowedup/***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 300 MHz** RAM: **32 MB** Disco Duro: **125 MB** Tarjeta 3D: **2 MB** Módem: **No requiere**

A320 Professional
EXPANSIÓN PARA FLIGHT SIMULATOR 2002
Expansión de lujo

Un prodigio de la aviación civil como el Airbus A320 se merecía entrar en el universo «Flight Simulator 2002» con el derroche gráfico que permite esta expansión de Just Flight. El uso de las texturas es bueno, las partes móviles cumplen perfectamente y hay que resaltar el buen trabajo realizado con una cabina llena de detalles. En otro orden de cosas, pese a aportar un solo avión, las tres versiones incluidas (A319, A320 y A321) y los colores corporativos de 35 líneas aéreas permiten lograr una sensación de diversidad muy amplia. Una vez a los mandos se comprueba que los modelos de vuelo son buenos aunque algo "mansos" para un aparato del porte del A320 y para nada diferentes de otro avión del juego. La instalación por su parte es sencilla aunque demasiado abultada. Como extra, se incluye un vídeo VHS en el que se muestran los procedimientos y sistemas de un A320 real.

R.L.



La inclusión de los colores corporativos de 35 líneas aéreas reales gustará a los más puristas.

Toma nota

Meritoria expansión aunque su precio es algo desproporcionado.

LO BUENO:
- Cabina virtual muy detallada.
- Incluye los colores de Iberia y Spanair.

LO MALO:
- Precio demasiado alto.
- No está traducido ni el programa ni el vídeo.

INDIVIDUAL: **73**
MULTIJUGADOR: **NO TIENE**

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon 1100** RAM: **384 MB** Tarjeta 3D: **Geforce 2 MX, 64 MB** Conexión: **Módem 56 k, LAN**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Simulador** Idioma: **Inglés** Edad Recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **Phoenix Simulation** Editor: **Just Flight** Distribuidor: **Proein** Número de CD: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya Disponible.** PVP Recomendado: **54,95 euros** *(9.143 Ptas)* Página Web: ***www.justflight.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 600 Mhz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **700 MB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **No Requiere**

ESTE MES HOBBY CONSOLAS ES

UN NÚMERO REDONDO

2'95 €
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY

HOBBY CONSOLAS

¡DESCÚBRELOS! LOS 10 JUEGOS MÁS ESPERADOS DE 2003
Si quieres saber cuáles son, no te pierdas este reportaje

A EXAMEN
ALUCINA CON ESTOS JUEGOS
• StarFox Adventures
• 007 NightFire
• WRC II Extreme
• Harry Potter...

¡QUÉ PASADA!
YA ESTÁ AQUÍ THE GETAWAY
Analizamos a fondo el juego más real de PS2

ADEMÁS...
▸Desde Japón: Gun Survivor 4
▸Preestreno: Vuelve Dragon Ball Z
▸Noticias: Así será el juego online en PS2

¡SORTEAMOS 100 JUEGOS!

DEVIL MAY CRY 2
¡Ya hemos jugado con la aventura más salvaje de PS2!

80 JUEGOS NUEVOS

NINTENDO GAMECUBE
¿Te gusta jugar?
DVD
Nintendo
Life's a game

Llévate **GRATIS** este mes con Hobby Consolas un **DVD*** con imágenes de los mejores juegos para **GAMECUBE**

*Compatible con cualquier formato DVD-video incluidos PlayStation 2 y Xbox



Y ADEMÁS...

- ▸ **220 PÁGINAS** con los juegos más potentes de este mes
- ▸ **GUÍA COMPLETA** de Grand Thef Auto Vice City
- ▸ **10 ALUCINANTES PEGATINAS** para decorar tu móvil

¡EN TU KIOSCO EL 28 DE NOVIEMBRE POR SÓLO 2,95 €!



R A N K I N G

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Antonio DoPazo

La estrategia es un género que me encanta, pero de vez en cuando no hay nada como una dosis de acción o de velocidad.

1 **Warcraft III**
2 **Grand Theft Auto III**
3 **Medieval: Total War**
4 **Mafia**
5 **Grand Prix 4**

La lista **negra**

Afortunadamente, no hay cambios en nuestra lista negra, que incluye los cinco peores programas que podemos echarnos a la cara en la actualidad.

1 Druuna
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 40
El cómic de Serpieri sirvió de excusa para este programa, una pseudoaventura carente de sentido y que sigue encabezando nuestra lista.

2 Monsterville
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso. Un programa "monstruoso".

3 Moto Pizza
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 25
Un juego malo como pocos, con gravísimos problemas de diseño.

4 Zodiac Saints
▶COMENTADO EN MM 77 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego inspirado lejanamente en Los Caballeros del Zodiaco, vetusto y mal realizado. Injugable.

5 Karate Fighter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 25
Hace una década, éste sería un juego moderno y ambicioso, pero en la actualidad no pasa de ser un juego antiguo y mal diseñado.

Los Recomendados

La tradicional avalancha navideña de títulos ha provocado una verdadera revolución en nuestra lista. Y las incorporaciones, siete nada menos, no son cualquier cosa, sino juegazos del calibre de «Age Of Mythology», «NBA 2003», «No One Lives Forever 2» o «Combat Flight Simulator 3», entre otros. Como véis, abundancia de novedades para absolutamente todos los gustos.

1 (N)

Age of Mythology
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 92
Toda la calidad de la serie «Age Of Empires» está presente en este juego que además posee una ambientación "divina".
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

2 (baja)

FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La nueva entrega del simulador de fútbol más importante viene cargada de novedades.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶EA SPORTS

3 (baja)

Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 78
La acción se viste de gala este mes con una nueva entrega de la famosa saga.
▶ACCION ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/INFOGRAMES

4 (N)

NBA 2003
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 91
Tras el plantón del año pasado el mejor simulador de baloncesto vuelve más en forma que nunca.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶EA SPORTS

5 (baja)

Mafia
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 92
Tiros, asesinatos y traiciones en un juego de acción y aventura que indaga en el origen del mundo del hampa.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ILLUSION SOFTWORKS/TAKE 2

6 (baja)

Medieval: Total War
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Un juegazo de estrategia de los que hacen afición. Si te gustó «Shogun» no puedes perdértelo.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION

7 (=)

Warcraft III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
Blizzard sigue por sus derroteros y los micromaníacos caemos sin remisión en las redes de este clásico absoluto.
▶ESTRATEGIA / ROL ▶PC ▶BLIZZARD/VIVENDI

8 (N)

Need For Speed: Hot Pursuit 2
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 80
La calidad técnica se da la mano con la jugabildiad en este título en el que puedes ser perseguidor o perseguido.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶EA GAMES

9 (baja)

Battlefield 1942
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 82
La guerra como nunca la habías visto, con un multijugador de escándalo.
▶ACCIÓN / ESTRATEGIA ▶PC ▶EA

10 (baja)

Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 92
Muchas eran las expectativas y todas han sido colmadas por uno de los juegos más intensos del presente año.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES

(N) NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 No One Lives Forever 2
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 85
Un nuevo juego de esta serie que reproduce de manera genial el ambiente de las mejores películas de espías.
▶ACCIÓN ▶PC ▶VIVENDI

12 Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 91
Virtuosismo y excelencia técnica se dan la mano en la cuarta entrega del simulador concebido por Geoff Crammond.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶INFOGRAMES

13 N La Comunidad del Anillo
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 78
El inconfundible espíritu de las novelas de Tolkien ha sido capturado en esta fantástica aventura.
▶AVENTURA/ACCIÓN ▶PC ▶SURREAL/VIVENDI

14 N Combat Flight Simulator 3
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 82
Si te gustan los combates aéreos no puedes dejar pasar la gran calidad técnica de este juego.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶GAMESTUDIOS/MICROSOFT

15 Grand Theft Auto III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
Haz el mal y no mires a quien, en un juego en que tienes que volverte sucio para hacer carrera en el mundo del hampa.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ROCKSTAR/TAKE 2

16 The Thing
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 85
Un angustioso juego inspirado en la película de John Carpenter, que te hará pasarlo realmente mal.
▶ACCIÓN / AVENTURA ▶PC ▶COMPUTER ARTWORKS/VIVENDI

17 N Imperium
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 80
Un fantástico juego que introduce unos giros muy interesantes en el género de la estrategia en tiempo real.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶HAEMIMONT/FX

18 
Syberia
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 85
Una aventura muy conseguida, que por historia y tecnología remite a los títulos clásicos del género.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶MICROIDS/UBI

19 
Freedom Force
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 74
Golpes, superpoderes, héroes de cómic y mucho rol en uno de los juegos más apetecibles de los últimos tiempos.
▶ROL ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

20 
Dungeon Siege
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 85
Una maravilla con forma de JDR . Espectacular, divertido y con una soberbia tecnología.
▶ROL ▶PC ▶GAS POWERED GAMES/MICROSOFT

La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.


ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶STAINLESS/VIVENDI


ACCION
Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94▶PUNTUACIÓN: 94
Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.
▶PC ▶EPIC GAMES/INFOGRAMES


AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS


ROL
Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES


VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶INFOGRAMES


SIMULACION
IL 2 Sturmovik
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90
«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.
▶PC ▶FRIENDWARE


DEPORTIVOS
FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La última entrega de la simulación futbolística por excelencia ha superado todas las expectativas con un realismo asombroso y más novedades que nunca.
▶PC ▶EA SPORTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

Los tres primeros puestos siguen ocupados por los mismos títulos. Destaca el regreso de «Starcraft».

1 Warcraft III: Reino del Caos (=)



35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

2 Commandos 2: Men of Courage (=)

22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- PYRO

3 Empire Earth (=)

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

4 Starcraft (N)

9% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 59
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- MICROSOFT

5 Heroes of M&M IV (N)

9% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ACTIVISION

Acción

«Mafia» no ha tardado en entrar en el ranking, pero con «Jedi Outcast» a la cabeza lo va a tener muy difícil.

1 Jedi Knight II: Jedi Outcast (=)



46% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ACTIVISION

2 Medal of Honor: Allied Assault (▲)

25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015

3 Counter-Strike (▲)

13% de las votaciones
- PC
- Versión no evaluada

4 Mafia (N)

11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 93
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- Take2/GOD

5 Max Payne (=)

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

Aventuras

Tras muchos meses de disfrutar con viejas glorias, una novedad asoma la cabeza. ¿Hasta cuándo?

1 La Fuga de Monkey Island (=)



37% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

2 Runaway (▲)

25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PENDULO STUDIOS

3 The Longest Journey (▼)

17% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

4 Syberia (N)

16% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- MICROIDS

5 Grim Fandango (=)

5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 47
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- LUCASARTS

Rol

«Neverwinter Nights» se estrena con ganas, pero nada puede hacer contra las hordas de fans de «Diablo 2».

1 Diablo 2 (▲)



20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

2 Neverwinter Nights (N)

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

3 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (▼)

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

4 Freedom Force (=)

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 75
- PC
- IRRATIONAL GAMES

5 Morrowind (▼)

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

Velocidad

«Grand Theft Auto III» sigue como líder destacado y «Grand Prix 4» recupera un muy merecido segundo puesto.

1 Grand Theft Auto III (=)



50% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- TAKE 2

2 Grand Prix 4 (▲)

32% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- INFOGRAMES

3 F1 2002 (▼)

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- EA

4 Moto GP (=)

6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- THQ

5 Rally Champ. Xtreme (=)

2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- ACTUALIZE

Vota por tus juegos favoritos

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.



"A ver si cunde el ejemplo de «Medieval» y se animan a renovar el género"

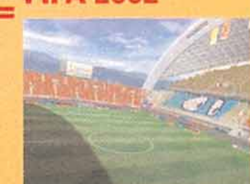
Rubén Guzmán *(Madrid)*

EL ESPONTÁNEO

Simulación

La cabeza de la lista echa chispas entre dos juegazos de lujo. Que se prepare «Combat Flight Simulator 3»...

1 IL-2 Sturmovik (=)



29% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- MADDOX GAMES

2 Microsoft Flight Simulator 2002 (▲)
22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 88
- PC
- MICROSOFT

3 Trainz (▲)
23% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 75
- PC
- FRIENDWARE

4 Silent Hunter II (▲)
12% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- UBI SOFT

5 Eurofighter Typhoon (N)
8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 76
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- RAGE

Deportivos

Sin grandes cambios en la lista de este mes, que sigue encabezada por dos grandes títulos deportivos.

1 Mundial FIFA 2002 (=)



70% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EA SPORTS

2 Virtua Tennis (=)
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 82
- PC, DREAMCAST
- SEGA

3 Tiger Woods PGA Tour 2002 (=)
5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- EA SPORTS

4 Eurotour Cycling (=)
3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 77
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- Dinamic

5 Madden NFL 2002 (=)
2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN 89
- PC
- EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 **Starcraft** 66 % de las votaciones
MM 41 ▸PUNTUACIÓN: 90 ▸PC ▸BLIZZARD
2 **Star Wars: Rebellion** 13 % de las votaciones
MM 41 ▸PUNTUACIÓN: 78 ▸PC ▸LUCASARTS
3 **Warcraft II. Tide of Darkness** 10 % de las votaciones
MM 37 ▸PUNTUACIÓN: 91 ▸PC ▸ENSEMBLE STUDIOS

ACCIÓN

1 **Half-Life** 56 % de las votaciones
MM 61 ▸PUNTUACIÓN: 91 ▸PC ▸GRAY MATTER/NERVE/Id
2 **Duke Nukem 3D** 26 % de las votaciones
MM 15 ▸PUNTUACIÓN: 97 ▸PC ▸3D REALMS
3 **Counter-Strike** 18 % de las votaciones
PC ▸Versión no evaluada en Micromanía



AVENTURAS



1 **Leisure Larry VII** 44 % de las votaciones
MM 27 ▸PUNTUACIÓN: 80 ▸PC ▸SIERRA
2 **Monkey Island II** 28 % de las votaciones
MM 47 (2ª época) ▸PUNTUACIÓN: 85 ▸PC ▸LUCASARTS
3 **Grim Fandango** 28 % de las votaciones
MM 47 ▸PUNTUACIÓN: 92 ▸PC ▸LUCASARTS

ROL

1 **Baldur's Gate** 50 % de las votaciones
MM 40 ▸PUNTUACIÓN: 93 ▸PC ▸BIOWARE
2 **Baldur's Gate II** 40 % de las votaciones
MM 50 ▸PUNTUACIÓN: 91 ▸PC ▸BIOWARE
3 **Lands of Lore** 10 % de las votaciones
MM 68 (2ª época) ▸PUNTUACIÓN: 91 ▸PC ▸WESTWOOD



VELOCIDAD



1 **Colin McRae 2.0** 60 % de las votaciones
MM 66 ▸PUNTUACIÓN: 94 ▸PC ▸CODEMASTERS
2 **Fórmula 1 Grand Prix 2** 30 % de las votaciones
MM 20 ▸PUNTUACIÓN: 89 ▸PC ▸MICROPROSE
3 **Need for Speed** 20 % de las votaciones
MM 2 ▸PUNTUACIÓN: 88 ▸PC ▸ELECTRONIC ARTS

SIMULACIÓN

1 **Flight Simulator 2002** 40 % de las votaciones
MM 83 ▸PUNTUACIÓN: 88 ▸PC ▸MICROSOFT
2 **IL-2 Sturmovik** 35 % de las votaciones
MM 83 ▸PUNTUACIÓN: 90 ▸PC ▸MADDOX GAMES
3 **Silent Hunter 2** 25 % de las votaciones
MM 84 ▸PUNTUACIÓN: 92 ▸PC ▸UBI SOFT



DEPORTIVOS



1 **NBA Live 2001** 50 % de las votaciones
MM 75 ▸PUNTUACIÓN: 89 ▸PC ▸EA SPORTS
2 **PC Fútbol** 30 % de las votaciones
MM 66 ▸PUNTUACIÓN: 86 ▸PC ▸DINAMIC
3 **Sensible Soccer** 20 % de las votaciones
MM 62 (2ª época) ▸PUNTUACIÓN: 95 ▸PC, AMIGA ▸SENSIBLE SOFTWARE

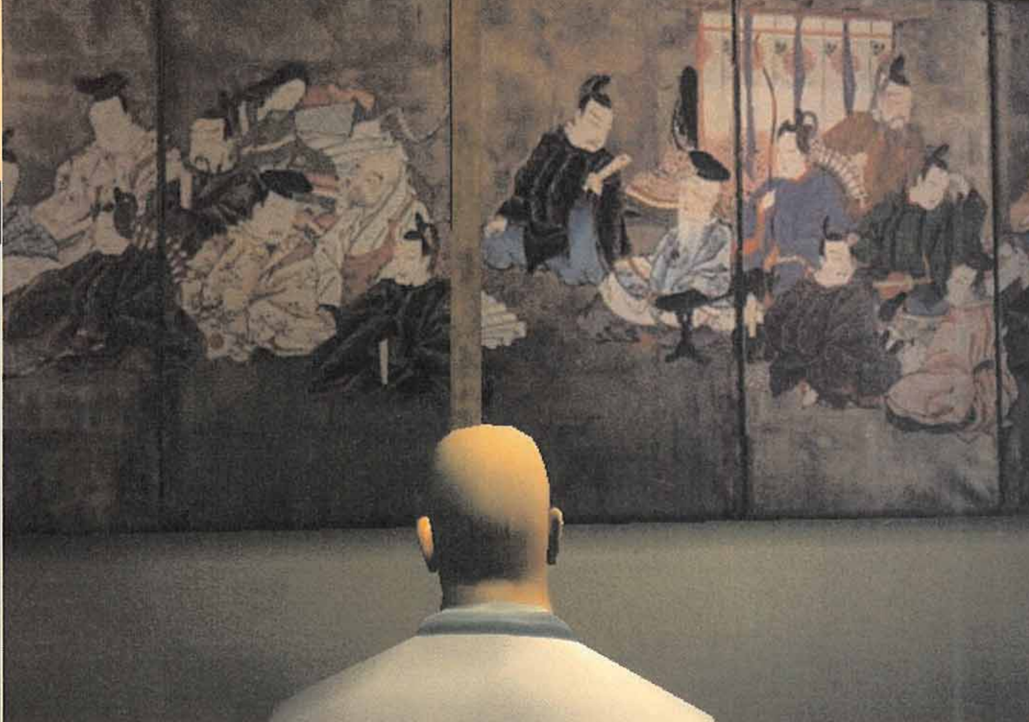
Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



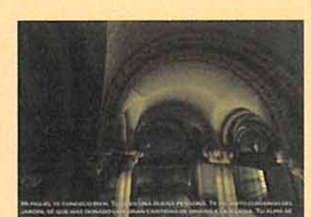
Hitman 2
El retorno de 47



El sistema de juego de «Hitman 2» está diseñado para ser abierto. Una misma misión se puede resolver de muchas maneras. En esta guía te vamos a dar las claves principales y algunas sugerencias para que no te pierdas en cada misión, pero no dudes en investigar: te sorprenderás.



Nuestra historia comienza en el santuario Gontranno, donde 47 se ha retirado para encontrarse con Dios. Sin embargo, las cosas no son tan fáciles para una persona que ha trabajado para la mafia, y pronto su pasado viene a buscarle. Suerte que guardó algunas armas en el cobertizo, por si las moscas…



EL SANTUARIO DE GONTRANNO

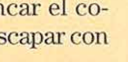
Más que una misión en toda regla, se trata de un tutorial para que practiques las opciones básicas de movimiento. Para pasarlo rápido, simplemente dirígete a la iglesia (sólo tienes que subir las escaleras) y, una vez dentro, métete en el confesionario.

Tras la escena de vídeo, no tienes más que salir fuera al patio interior y acercarte a la caja de madera. Tras la escena de video, dirígete al cobertizo que hay en el jardín. Luego tendrás la opción de seguir explorando y practicando o, si quieres empezar inmediatamente, volver a entrar al cobertizo y usar el ordenador portátil. Con eso concluye la misión tutorial y comienza la acción de verdad.

▶ **ANATEMA:** Esta es una misión bien sencilla: entra en la casa, mata al jefe de la mafia, abre la puerta donde supuestamente retienen al sacerdote, y escapa. Para entrar en la casa, lo mejor es que despaches silenciosamente a uno de los guardias de seguridad que patrullan el perímetro de la zona (aprovecha cuando se detiene para orinar: lo tendras totalmente a tu merced) y que le quites las ropas. Asegúrate de esconder bien el cuerpo. Con este disfraz deberías poder entrar en la casa sin muchos problemas y eliminando a un número mínimo de vigilantes.

Una vez dentro, tendrás que liquidar al jefe mafioso y hacerte con las llaves del sótano. Luego ve a la cocina, baja las escaleras, y abre la puerta de hierro para cumplir con el segundo objetivo de la misión.

Por último, puedes escapar a pie o, si mataste al hermano del jefe mafioso, usar sus llaves para arrancar el coche del garaje y escapar con estilo, sentadito y a toda velocidad. Asegúrate de que te haces también con el rifle francotirador que hay en el garaje. Te vendrá muy bien para futuros trabajos.



Quiz 1

La mafia secuestran a una persona muy querida por 47, ¿de quien se trata?

A. Un comprensivo sacerdote

B. Una guapa monja

C. Un simpático monaguillo



VIGILANCIA EN ST.PETERSBURGO

El asesinato del general es un poco más difícil que el del jefe dela mafia de la misión anterior, más que nada porque tienes que evitar ser detectado durante un largo trecho por un sinfín de controles y guardias. Comienzas en el metro, y lo primero que tienes que hacer es abrir la taquilla 137 y hacerte con su contenido.

El problema ahora es que el rifle francotirador es voluminoso y difícil de esconder o disimular, y los ciudadanos avisarán a los soldados si te ven con él. Espera a que te den la espalda para cogerlo y dirígete, eludiendo cuidadosamente a los guardias que te vayas encontrando por el camino, a las alcantarillas. Tendrás que forzar una cerradura para entrar en ellas. Recórrelas y, una vez fuera, hazte con un uniforme de soldado. Si no te miran de cerca, no reconocerán el rifle de francotirador, confundiéndolo con un AK. Date la ▶▶



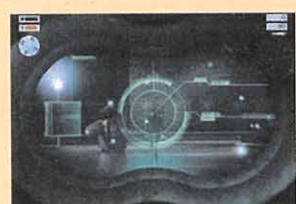
La mejor manera de aprovechar un disfraz es que no te vean la cara. Si alguien parece fijarse mucho en ti, dale rápidamente la espalda. Y disimula.

vuelta y encara un muro si hace falta para que no te vean ni la cara ni el rifle.
Para matar al general, tienes que entrar en el edificio de al lado y disparar desde una ventana abierta un tiro certero que alcance de lleno a tu objetivo.
Cuidado, si matas al objetivo equivocado, la misión fracasará y todo se irá al garete. Si no estás seguro de cuál es el correcto, salva la partida antes de disparar y utiliza el método de ensayo y error hasta que consigas acertar a tu objetivo.
Si quieres facilitar tu huida haz lo siguiente: Cambia tu rifle por un AK, de esta manera pasarás mucho más desapercibido con tu disfraz de soldado entre los guardias del recinto.

Quiz 2

En la misión "En el Jacuzzi", hay un objeto artístico que debes robar ¿de qué se trata?

A. Un cuadro
B. Una diadema
C. Una estatuilla




ENCUENTRO EN EL PARQUE KIROV

Tienes que liquidar a un general y a un jefe ruso. El problema es que se dan a la fuga al primer síntoma de problemas, y el parque en el que se reúnen está fuertemente vigilado. No te canses intentando acceder a él, te descubrirán por muy bueno que sea tu disfraz.
Lo primero es conseguir el equipo, que está junto a unos contenedores. Elimina y oculta al soldado que patrulla por esa zona, escondiendo el cuerpo. Así no te descubrirán cuando recojas el equipo, y te procuras un disfraz. Luego ve a las alcantarillas y usa la salida que te permite plantar una bomba en los bajos de la limusina. Luego ve a la salida del noroeste y, tras liquidar al guardia, accede a la torre (forzando la cerradura) y busca el agujero en el muro desde el que disparar con el rifle de francotirador. Sólo necesitas matar con un tiro certero al jefe mafioso, la bomba que plantaste en el coche se hará cargo del general. Si eres bueno, puedes matar a los dos con un solo tiro, porque la bala puede atravesar el primer cuerpo y darle al segundo. Pero tendrás que esperar al momento justo en el que se cruzan.



Los rifles con mira telescópica son apropiados para matar a objetivos a distancia, no para tiroteos.



Si te ves sorprendido, empieza a disparar a toda velocidad y quizá consigas salvar el pellejo.

Oculta tus armas




IR CON UN ARMA EN LA MANO es una garantía casi segura de llamar la atención. Los civiles huirán aterrorizados y los guardias comenzarán a disparar inmediatamente si te ven con semejante guisa. No obstante, hay ciertos disfraces que te permiten llevar armas. Si vas disfrazado de bombero, un hacha no resultará sospechosa. Si vas disfrazado de guardia, llevar su arma reglamentaria complementará tu disfraz. Aunque parezca increíble, el cable de fibra suele alertar a todo el mundo. ¡No lo saques hasta que no te haga falta!

LAS ARMAS OCULTAS no suelen dar problemas salvo que tengas que pasar por un control. Puedes ocultar fácilmente varias pistolas en tu chaqueta, e incluso una ametralladora pequeña, como la uzi. Los rifles son más problemáticos, porque son demasiado grandes para ocultarlos. Además, sólo puedes llevar uno, lo cual también significa que sólo puedes llevarte uno contigo cuando acabes la misión. Procura escoger siempre el arma más exótica que te encuentres en tu camino (como la ballesta), ya que siempre puedes conseguir un rifle común (como el AK) más adelante.

RECUERDA QUE, AUNQUE LOS DISFRACES AYUDAN A NO ATRAER LA ATENCIÓN, NO SON INFALIBLES. SI TE EXAMINAN DE CERCA, TE DESCUBRIRÁN DE CUALQUIER MANERA

▶ **TRAYECTORIA DE TORPEDO.** De camino a conseguir tu equipo, liquida a un guardia para obtener un disfraz. Una vez fuera de las alcantarilla, cuélate sigilosamente en la parte de atrás del camión y agáchate. Así te llevarán cómodamente hasta la siguiente zona. Asumiendo que llevas un buen disfraz, métete en el ascensor. Burla la vigilancia usando las pequeñas alcobas para ocultarte.
No te preocupes por las cámaras, sólo te descubrirán si te ven disparándole a alguien. Localiza una habitación con un panel de luces verdes y dispárale con la pistola con silenciador para deshabilitarlo. Cuando encuentres al general, mátalo disparando a través del cristal (usa la pistola silenciosa). Luego ve al piso B1, ve a la habitación indicada y coloca la bomba en el muro, asegurándote de que no te alcanza la explosión cuando la detones. Ve a la izquierda rápidamente y dirígete al noroeste hasta la salida



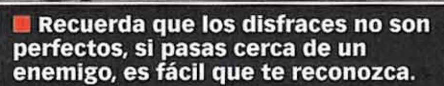
INVITACIÓN A UNA FIESTA

Bien cerca del embarcadero de partida hay un camarero, liquídalo para hacerte con un disfraz adecuado para la ocasión. No te olvides de coger sus llaves. Luego ve al punto indicado en el que se encuentra tu equipo y hazte con él. Luego introdúcete



■ Hay algunos enemigos que realizan su ruta a un paso realmente lento. Puedes aprovechar esto para acecharles y estrangularles por la espalda.




■ Recuerda que los disfraces no son perfectos, si pasas cerca de un enemigo, es fácil que te reconozca.



■ Un ninja no da problemas si pones suficiente distancia entre tú y él. Lo malo es cuando se acercan.

Francotirador

LOS RIFLES CON MIRILLA parecen la elección ideal para un asesino, pero ten en cuenta que suelen ser muy ruidosos. Por ello, debes buscar un sitio para apostarte que esté bien aislado. La clave para usarlos bien es utilizar el modo de movimiento sigiloso, lo cual hace que te agaches ligeramente, reduciendo el balanceo. También, espera a que se normalice tu pulso antes de realizar el disparo definitivo. Apunta a la cabeza para obtener los mejores resultados y procura no fallar.

EL M195 es el más potente de los rifles con mira telescópica, y su cadencia de fuego no está del todo mal, con un cargador de 6 balas. La versión modificada del W2000 se diferencia de la versión normal en que tiene un cargador de 10 en vez de uno. Puedes conseguirlo fácilmente en la misión "Redención en Gontranno".

LA BALLESTA se diferencia de los demás rifles de francotirador en que es completamente silenciosa. Su cadencia de fuego es muy lenta (tienes que recargar después de cada disparo), pero si aciertas de pleno en el lateral de la cabeza, no necesitarás nada más para liquidar a un objetivo.

en la fiesta y dirígete a la cocina, donde deberás usar el veneno en el champán. Ofréceselo al general para eliminarlo elegantemente. Para obtener el maletín, lo mejor es que esperes a que el embajador abra personalmente la caja fuerte correcta. Puedes esperar emboscado en una sala adyacente, te avisarán de cuando se ha abierto la caja fuerte. Si lo interceptas antes de abrir la caja fuerte, verás que lleva la combinación encima, así que puedes abrirla tú mismo. Luego, para salir, necesitarás el traje de uno de los invitados. Sírvete tú mismo. Si te descubren, todavía puedes completar la misión dándote a la carrera.

▶TRAS LA PISTA DE HAYAMOTO. Usa tu buen juicio para llegar al garaje, liquida al guardia silenciosamente, y arrástralo dentro. Puedes usar la bocina del coche para llamar la atención de un guardia y liquidarlo en cuanto se aproxime a investigar. Tu objetivo es llegar hasta la cocina, donde el cocinero guarda uno de esos peces venenosos. Tendrás que drogar o matar silenciosamente al cocinero para que no dé la alarma, o esperar a que se vaya a fumar un cigarrillo, aunque entonces tendrás que ser realmente rápido. El caso es que tienes que cortar la parte venenosa del pez y ponerla en el plato de sushi. Además, tienes que meter dentro el transmisor. Cuando Hayamoto junior se coma el sushi envenenado los objetivos de la misión estarán completados, y no tendrás más que escapar.



EL VALLE ESCONDIDO

Comienzas en una zona al aire libre, en plena nevada. Tu primer objetivo es ir derecho al depósito de armas para procurarte una ballesta, que te vendrá bien para misiones posteriores. Usa los árboles para ocultarte del francotirador. Cerca del alijo hay un guardia al que tendrás que liquidar, y sus ropas te permitirán burlar a los francotiradores de la zona. Luego vuelve para subirte a la parte de atrás del camión, pero bájate antes del punto de control. Luego dirígete a las escaleras y elimina al guardia que las patrulla. A partir de ahí, llegar al túnel no debería ser muy complicado gracias a tu disfraz, aunque tendrás que liquidar a un par de guardias más. Una vez dentro, métete en uno de los camiones.

▶EN LAS PUERTAS usa la ballesta para procurarte rápido un disfraz con el que burlar a los francotiradores. Luego avanza eludiendo o eliminado a los guardias con la ballesta y llegarás al castillo. El primer sistema de seguridad lo puedes destruir con un tiro certero de ballesta. Con eso se desactivarán los primeros láseres. De todos modos, antes deberías liquidar a los francotiradores de las torres usando el zoom de la ballesta. Una vez dentro del castillo, es fácil encontrar y desactivar el segundo generador. Para el tercero, que no está en el mapa, tendrás que subir la rampa. Si un guardia te ve y se aproxima, tendrás que liquidarlo, pero procura hacerlo donde no te vean los ninjas. Luego sal por la puerta donde acaban de desactivarse los últimos lásers, toma la puerta a tu derecha, sube las escaleras y abre la puerta.



ENFRENTATE AL SHOGUN

Ni se te ocurra tomar las escaleras de la izquierda, está lleno de guardias. Toma el pasaje secreto de la derecha (según miras hacia las escaleras) y ve por ahí. Mata al guardia que patrulla para conseguirte un disfraz (ojo, tendrás que caminar los travesaños, o te oirán al pisar la madera. Los suelos crujientes son una defensa antiquísima contra los ninjas sigilosos). Oculta el cuerpo, baja las escaleras, toma el pasaje secreto, y hazte con la tarjeta llave.

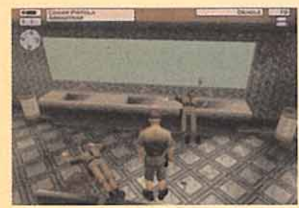
Ve a la habitación señalada con un símbolo de exclamación y usa la tarjeta para desactivar los láseres y coger la bomba y el detonador. En cuanto al sistema de guiado de misiles que tienes que desactivar para completar uno de los objetivos de la misión, lo encontrarás escaleras abajo, en el museo. Por último, tendrás que asesinar a Hayamoto.

La manera más elegante es plantar la bomba en el helicóptero de escape. Después de desactivar el sistema de misiles, sube arriba para hacer sonar la alarma general. Busca un sitio desde el que poder vigilar el helicóptero y, cuando Hayamoto se acerque a él, vuélalo por los aires. Una vez hecho esto habrás completado la misión y podrás huir. ▶▶

Quiz 3

¿Cómo se llama la persona que te realiza el informe al principio de cada misión?

A. Laura
B. Diana
C. Margaret



ASESINATO EN EL SÓTANO

Lo primero es hacerse con la bomba de humo que hay en la taquilla, la cual está en una zona fuertemente patrullada a la que tienes prohibido el acceso. La clave está en esconderse detrás de la cortina de la ducha, ahí no pueden verte. Si lo haces bien, puedes entrar y salir sin despertar sospechas. Luego tienes que tirar la bomba de humo por el conducto de la lavandería. Esto atraerá a los bomberos, y tú aprovecharás la ocasión para coger un traje de sus taquillas y cruzar por el detector y bajar las escaleras. Todo esto lo tienes que hacer realmente deprisa. Pégale un tiro silencioso al ordenador de seguridad y sigue bajando hasta el sótano. Liquida a la víctima y luego corre de vuelta a esconderte en el ascensor. ¡Misión cumplida!

▶EL CEMENTERIO. Curiosamente, esta misión no tiene lugar en ningún cementerio, sino en el piso de arriba del edificio de antes. Tu objetivo es colarte en la habitación del servidor principal y hackearlo, pero no tienes la tarjeta de acceso. Ve a la cocina y dispara (con silenciador) a la mini cámara. El administrador del sistema vendrá a repararla, momento que aprovechas para eliminarlo y coger sus ropas. Con esto ve al despacho a coger la tarjeta. Ojo, aunque los guardias se fijarán menos en ti con este disfraz, ten cuidado con los programadores. Cuando tengas la tarjeta, ve a la habitación con el servidor y coloca el dispositivo. La ruta de escape pasa por disparar a un gran ventanal y huir caminando por el puente.

Quiz 4

Una de las siguientes armas no figura en el juego, ¿Cuál es?

A. Cuchillo
B. Hacha
C. Bate de béisbol



■ Cuidado con los policias malayos. Nosotros hemos conseguido hacer que nos disparen simplemente porque nos han visto correr delante de ellos.



■ Cuando te den el alto, retírate rápido e inténtalo más tarde. Si tratan de comprobar tu ID, liquídalos.



■ Asegúrate de que nadie te ve mientras fuerzas una cerradura; no es algo muy honrado, que digamos.

Neutralización sigilosa





EL CLOROFORMO no mata a tus víctimas, así que es estupendo si aspiras a conseguir un "ranking" de agresión bajo al final de las misiones. Tienes que aproximarte sigilosamente a la víctima por detrás. Si te descubre, todavía puedes tratar de correr a su espalda y aplicárselo de todos modos. Cuanto más tiempo lo tengas aplicado sobre la cara del objetivo, más "munición" consumirá, y más tiempo durará el efecto. Ojo, que cuando se despierte dará la alarma enseguida, así que deberás trabajar rápido. Es lo malo de ser bueno.

EL CABLE DE FIBRA funciona de manera similar al cloroformo. Una vez desenfundado, tendrás que dejar pulsado el botón para tensarlo, y soltarlo para realizar la maniobra de enlace por el cuello. El problema es que si te descubren acechando con un cable tenso entre las manos, te reconocerán inmediatamente como asesino y te tratarán en consecuencia, ya sabes: tiros, carreras... lo de siempre. Es un arma difícil de usar, pero al menos, siempre puedes contar con ella, y es indetectable si se lleva oculta. El cuchillo también puede usarse para matar sigilosamente si se usa por la espalda.

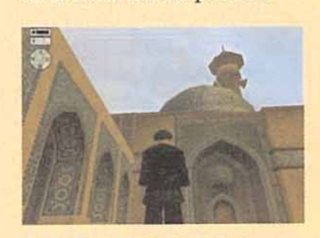


EN EL JACUZZI

Has llegado a lo alto del edificio, y tu objetivo está pasando un rato agradable en el jacuzzi. En esta misión vas a tener que meterte en varios tiroteos, ya que las chicas en bikini van armadas con pistolas. Además de matar al objetivo, la idea es que esto parezca el trabajo de unos vulgares ladrones, así que tienes que robar una valiosa estatuilla y el dinero que hay detrás de un cuadro (están marcados en el mapa). Pero ojo, si los coges sin más, sonará la alarma y tendrás que hacer frente a más tiroteos cuando los guardias lleguen a la carrera desde el ascensor. Es mejor que antes vayas a la sala con el panel de fusibles y le des un buen golpe para cortar la corriente. Así no saltará la alarma cuando efectúes el robo.

▶ASESINATO EN EL BAZAR. El edificio donde se encuentra Ahmed está vigilado, pero puedes entrar fácilmente forzando la cerradura de atrás. Espera al momento justo para entrar, subir las escaleras, y liquidar al objetivo con el cable de fibra. Tiene el mapa encima, asegúrate de cogerlo para cumplir con el segundo objetivo. Esconde su cuerpo y hazte con sus ropas.

En cuanto a tu segundo objetivo, sube por las escaleras cercanas. Hay una ventana a través de la cual puedes disparar al coronel, pero tendrás que ser paciente. Mátale a él y a su guardaespaldas con disparos certeros. Ya sólo te queda esperar escondido en el bazar al momento apropiado para entrar sin ser visto en el edificio y hacerte con la llave, tu último objetivo, y escapar de la zona a toda pastilla.



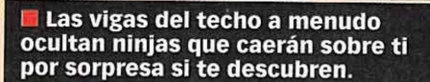
LA CARAVANA

Esta misión es tan sencilla como suena. Un disparo de francotirador en la calabaza y escapar. Primero reúnete con tu charlatán contacto y procúrate un uniforme de soldado (hay abundantes posibilidades, busca uno al que puedas liquidar sin alarmar a los locales). Luego busca un edificio cercano

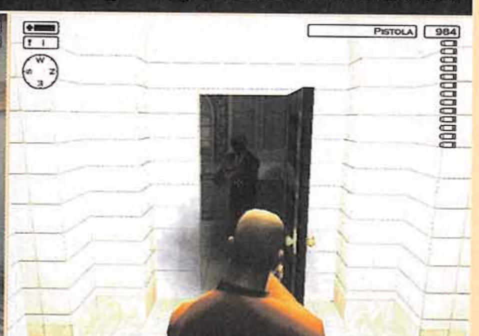


No dejes que las prostitutas de la misión "En el jacuzzi" te deslumbren con sus bikinis: todas van armadas con pistolas mágnum, y saben cómo utilizarlas.





Las vigas del techo a menudo ocultan ninjas que caerán sobre ti por sorpresa si te descubren.



En caso de tiroteo, lo mejor es aprovechar los marcos de las puertas para evitar que te rodeen.

Muerte íntima y personal



LAS ARMAS DE MELÉ no son particularmente efectivas, ya que hay que situarse cerca del objetivo para poder usarlas. Si dejas apretado el botón durante un rato antes de golpear, el ataque cobra fuerza a medida que levantas el arma por encima de tu cabeza. Observa que esto se refiere a las armas de dos manos, las de una mano (como los cuchillos) se limitan a tajos rápidos. Recuerda que puedes correr mientras cargas el ataque, y soltar el botón cuando des alcance al objetivo. La ventaja de este tipo de armas es que no hacen tanto ruido como las de fuego.



EL HACHA es el arma más eficaz de la categoría de melé, y cuando llevas el traje de bombero no resulta sospechosa. La katana también da buenos resultados, y al igual que el hacha, puede liquidar a un objetivo con un solo golpe si se espera lo suficiente antes de soltar el botón. Por último, el palo de golf es bastante débil, pero no deja de ser curioso que se pueda liquidar a un enemigo aporreándole una y otra vez con un instrumento deportivo.

PARA MATAR A LA DOCTORA, LA SOLUCIÓN MÁS SILENCIOSA ES VERTER UN POCO DE VENENO EN SU VASO DE AGUA SIN QUE SE DÉ CUENTA.

Armas pequeñas







LA GRAN VENTAJA de las pistolas es que pueden esconderse fácilmente. Durante el juego encontrarás montones de pistolas diferentes, y puedes llevar encima tantos modelos como desees. Observa, no obstante, que si intentas coger una pistola que ya tienes, sólo te quedarás con su munición. Ahorrando espacio.

ALA HORA DE ESCOGER una pistola para un trabajito, quizá no sepas cuál es la más apropiada. Piensa que se dividen en dos: silenciosas y ruidosas. Luego, fíjate sobre todo en la capacidad del cargador. Normalmente, cuantas más balas lleve, mejor. Se pierde un tiempo precioso....

DE LAS SILENCIOSAS, las mejores son las Ballers SD, pero sólo se consiguen con un ranking perfecto en una misión. A la hora de escoger entre la 9mm y la .22, la primera hace más daño, pero la segunda es más difícil de detectar, así que en tu mano queda elegir una de las dos. Depende sobre todo de tu forma de jugar.

DE LAS RUIDOSAS, las Ballers duales son tu mejor elección: matan con uno o dos impactos, y hacen volar al objetivo una gran distancia con la fuerza del impacto (no muy creíble, pero...). La pistola de 9mm sin silenciador no hace mucho daño, pero tiene un cargador de 15 balas.

para subirte al tejado y jugar al francotirador. Date cuenta, cuando llegue la caravana, no debes matar a los soldados de la ONU, o fallarás la misión. Asegúrate de que tu bala impacta en la cocorota del objetivo y en la de nadie más. Luego date a la fuga en el caos resultante, la salida está a la altura de unos arbustos que hay cerca de un muro.

▶TÚNEL DE RATAS. Un guardia cercano te proporcionará un buen disfraz, esconde luego su cuerpo. Después infiltrarte en la base subterránea forzando la entrada cerrada con llave. Hazte con las gafas de visión nocturna y luego dirígete al generador. Elimina a su guardián y apágalo. Aquí es donde la visión nocturna te será realmente útil. Luego liquida al coronel, que debería estar por la zona este del mapa. Por último, tendrás que sacar el cargamento con el elevador, pero para eso tendrás que encender de nuevo el generador de corriente. Despeja el paso hasta el helicóptero y habrás terminado.

Quiz 5

¿Cuál de estos métodos se utiliza en el juego para dejar a alguien fuera de combate sin matarlo?

A. Trapo empapado en cloroformo
B. Spray adormecedor
C. Descarga eléctrica con el Taser



EMBOSCADA EN LA CIUDAD DEL TEMPLO

Antes de nada, tendrás que llegar hasta tu contacto sin despertar sospechas, ocúltate bien cuando haga falta y haz ejercicio de paciencia. Tu contacto te asignará los siguientes objetivos, que es

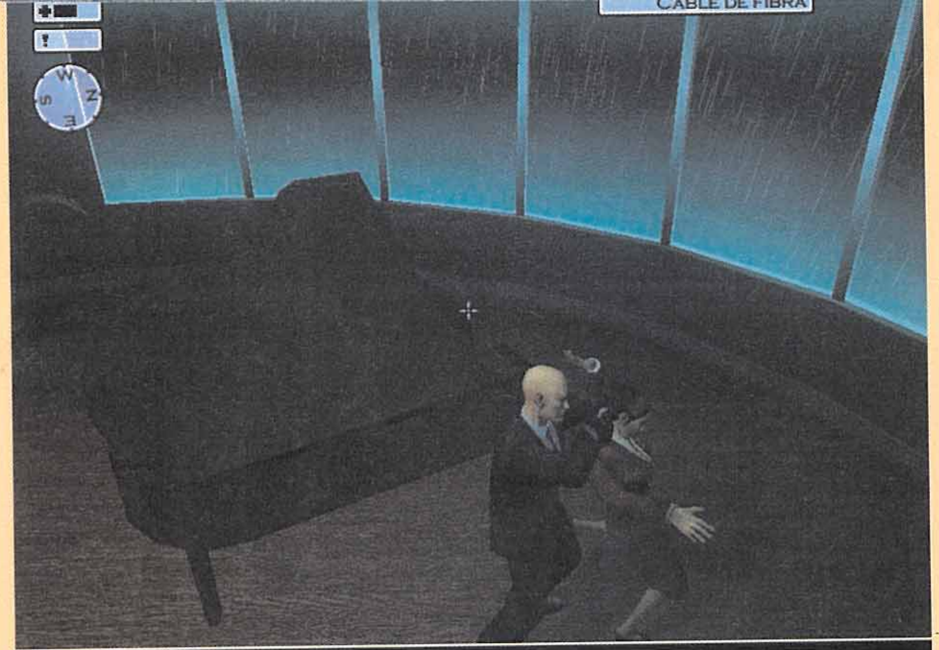
matar a dos asesinos, fotografiarlos y volver con las fotos. Los asesinos están localizados en tu mapa, así que no deberías tener muchos problemas para eliminarlos y hacerles las fotos. Una vez entregadas a tu contacto, te encontrarás con que hay otros dos asesinos que tratarán de matarte, así que asegúrate de eliminarlos también antes de salir de la misión.
También están señalados en el mapa, así que es bien fácil dar con ellos.



LA MUERTE DE HANNELORE

Comienzas esta misión en un puerto, y tu primera prioridad es hacerte con un disfraz. Con esta ropa, dirígete al lugar señalado en tu mapa que queda a tu izquierda y hazte con una túnica de paciente para ir al piso de arriba y visitar a la doctora. De todos modos, antes dirígete al lugar donde se guarda tu equipamiento, donde además del usual armamento, encontrarás un bote de veneno y una llave. Tendrás que liquidar a un guardia, pero puedes esperar a que entre en el baño para estrangularlo. Esconde el cuerpo, porque cualquier fulano puede entrar en el baño y descubrirlo. Luego ve a ver a la doctora y, cuando te dé la espalda, échale el veneno en el vaso de agua. Con la llave que conseguiste antes puedes abrir la puerta del sitio donde tienes que meter el cuerpo.

▶HOSPITALIDAD MORTAL. El guardia que hay en lo alto de las escaleras es tu pasaporte para obtener un disfraz. Sé paciente y espera al momento preciso, porque te dará la espalda y lo puedes estrangular. Luego ve al hospital: puedes colarte por una ventana, que está señalada en tu mapa. Desde ahí tendrás que subir al piso de arriba y dejarte caer por un agujero para llegar hasta el punto donde se almacena tu equipo sin que te vean. Encontrarás una llave que abre la habitación siguiente, donde te puedes hacer con un disfraz de doctor y un frasco de anestésico, y unas gafas de visión nocturnas que puedes aprovechar apagando el generador que hay en el sótano, al sur. A oscuras, y equipado con la visión nocturna, te será fácil llegar sin ser detectado hasta tu objetivo. Luego vuelve al punto de partida y prepárate para una sorpresa.



■ Estrangular a un civil no suele ser buena idea. La violencia gratuita rara vez tiene su recompensa en este juego. Es mejor matar lo menos posible.



■ Los arbustos son excelentes lugares para ocultarte, los enemigos no pueden verte ahí.



■ Si fallas el primer tiro, Sergei se dirigirá al altar, donde puedes hacer otro intento de liquidarle.

SERGEI SE OCULTA EN EL CONFESIONARIO, PARA HACER QUE SALGA TIENES QUE DISPARAR A LA CRISTALERA, JUSTO DONDE SE DIBUJA UN CORAZÓN, Y QUEDARÁ A TU MERCED



REGRESO A SAN PETERSBURGO

Esta misión es una trampa. Si sigues las instrucciones de la misión, te encontrarás con que hay un francotirador esperando a que asomes la cabeza por la ventana para reventártela. Es más, ¡el objetivo es una figura de cartón! Así que olvídate del rifle francotirador (que tiene munición de fogueo). Todo lo que necesitas es tu leal cable de fibra. Ve al edificio Pushkin, sube las escaleras y abre las puertas dobles que llevan a la habitación opuesta a la sala de juntas. Ve por la puerta de la derecha y liquida al agente 17, que aguardaba para matarte, usando el cable de fibra. Todo esto tienes que hacerlo en completo sigilo para que no te descubra. Coge sus armas y dirígete a la salida. Si has conseguido no alertar a nadie al llegar hasta aquí, puedes ponerte sus ropas y esconder su cuerpo para salir sin que nadie te vea. Si no, pues prepárate para repartir plomo.

▶ REDENCIÓN EN GONTRANNO. Nada más empezar, corre al cobertizo para hacerte con un arma, y comienza a repartir plomo. Cuando todos estén muertos, aparecerá un mensaje que te dará una pista acerca de dónde se esconde tu enemigo. Hazte con un rifle francotirador (en el cobertizo) y dispara a la rejilla del confesionario, justo en el dibujo del corazón. Hazlo desde un lugar escondido. Si Serguei no te ve, se dirigirá al balcón que hay encima del confesionario, un lugar perfecto para matarle de un tiro.

G.P.H.

Rifles estándar

CUANDO QUIERES PELEAR cara a cara, no hay nada mejor que un rifle. Date cuenta que la mayoría no se pueden esconder entre tus ropas, así que necesitarás un disfraz adecuado para llevarlos.

LA SMG, al igual que la uzi, sí que se puede esconder. Observa, no obstante, que la versión con silenciador (-SD6) es demasiado voluminosa para esconderla, aunque la posibilidad de trabajar en silencio compensa con creces esa falta.

EL M60 es el rifle más potente a tu disposición, y tiene un cargador de cien balas. Es tu elección ideal para cuando te dispones a emular a Rambo y el sigilo ha dejado de ser una opción. En resumen, muy bueno para ponerse a pegar tiros sin ton ni son.

Quiz 6

¿Quién te acompaña en algunas misiones y te ayuda a combatir con los enemigos?

A. Husky, un perro entrenado para matar
B. Zoe Nightshade, una atractiva agente secreto
C. Nadie, 47 siempre trabaja solo

Soluciones Quiz

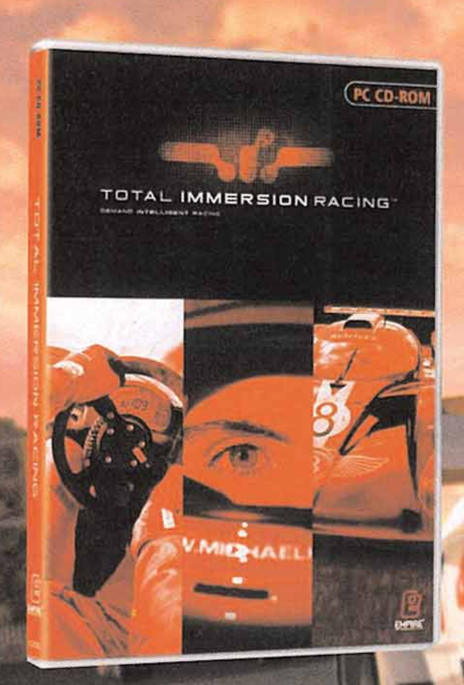
1.A. Un comprensivo sacerdote
2.C. Una estatuilla. **3.B.** Diana
4.C. Bate de béisbol
5.A. Trapo empapado en cloroformo
6.C. Nadie, 47 siempre trabaja solo

Gran Concurso

TOTAL IMMERSION RACING

¡¡Conviértete en el amo de la carretera!!

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA! ¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



Participa en nuestro CONCURSO y llévate tu juego **Sorteamos 25 copias**

Micromanía

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: **mm95total**

BASES DEL CONCURSO

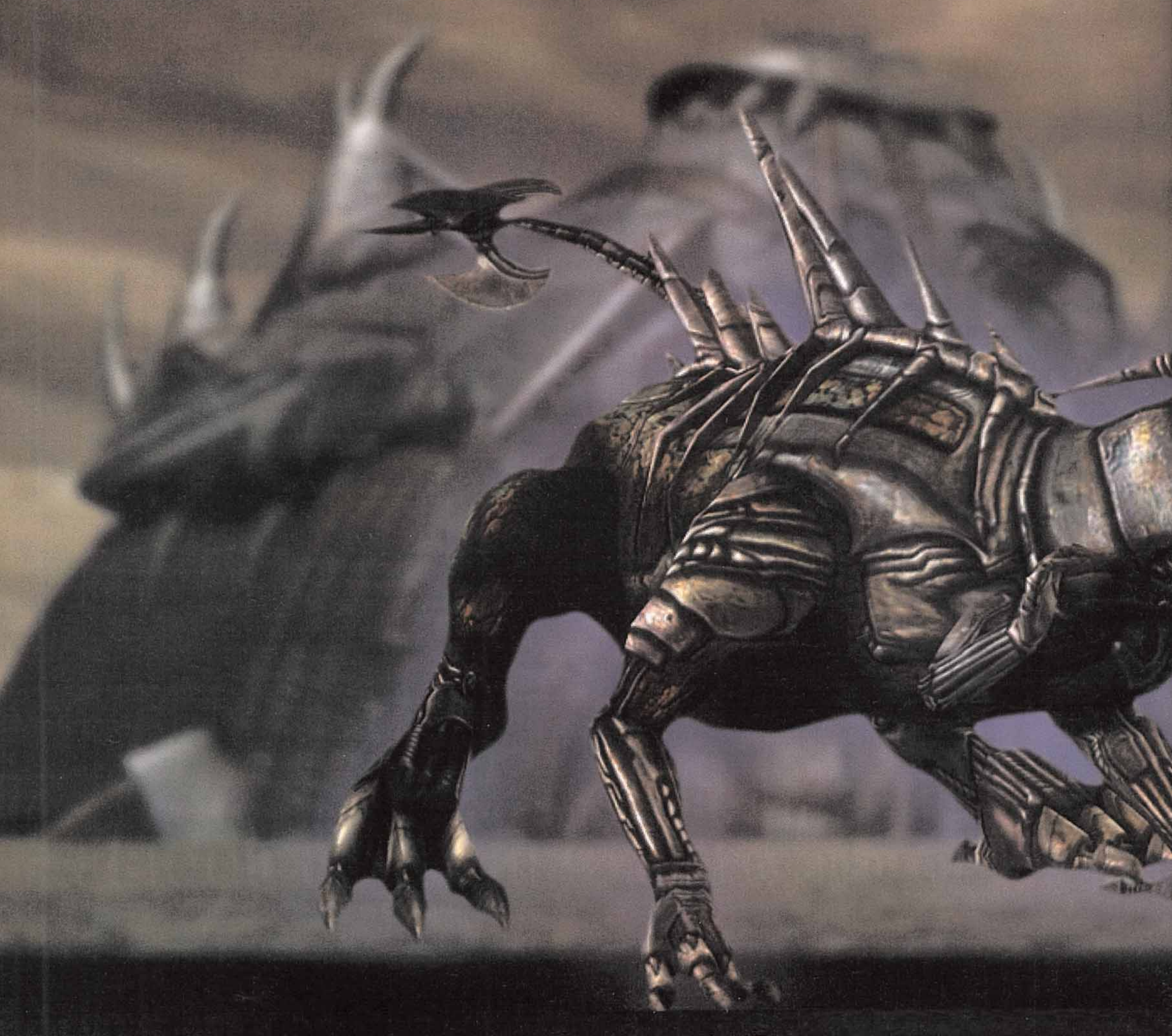
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de diciembre de 2002.



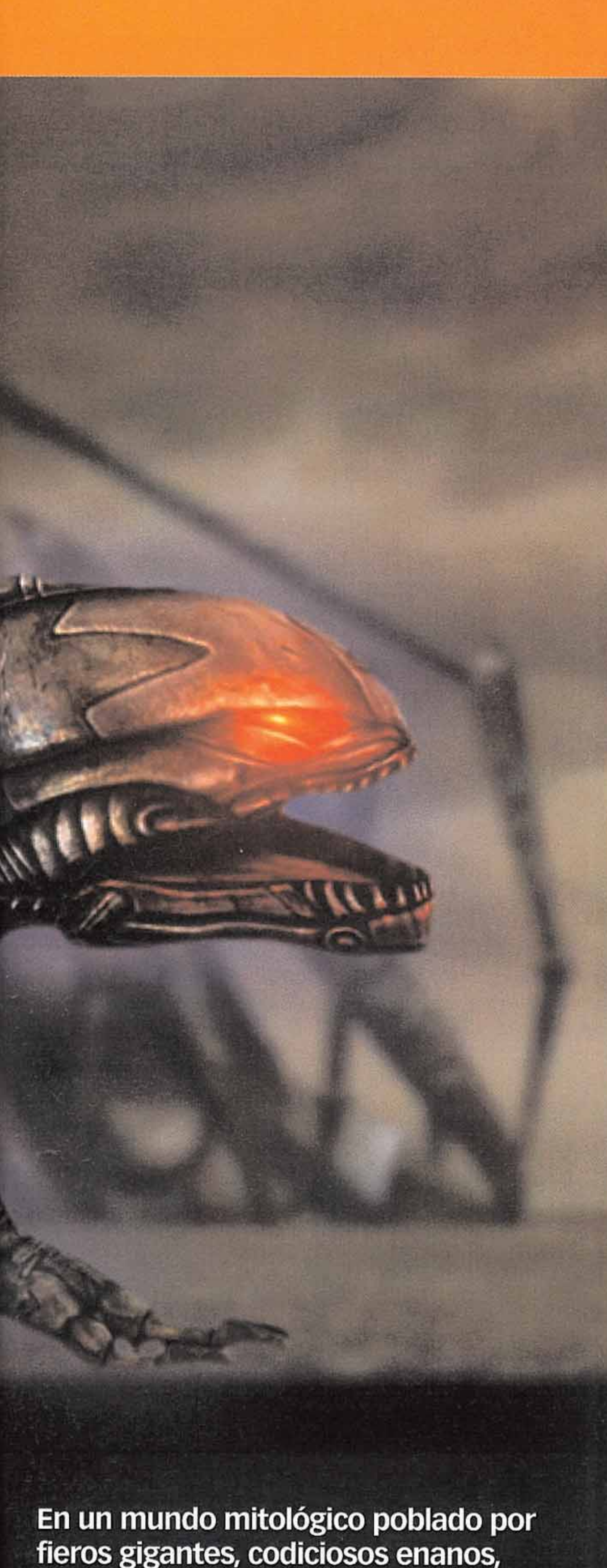


Total Immersion Racing TM & © 2002 Empire Interactive Europe Ltd. Developed by Razorworks, a studio of Empire Interactive Europe Ltd. Published by Empire Interactive Europe Ltd. Empire is a registered trademark, the "E" logo, Razorworks, the Razorworks logo and Total Immersion Racing are trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. "Bentley" and the "B-in-Wings" device are registered trademarks. © 2002 Bentley Motors Limited. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All rights reserved.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.



Ring 2 El crepúsculo de los Dioses
La leyenda de Odín



En un mundo mitológico poblado por fieros gigantes, codiciosos enanos, temibles valkirias, y dioses que reniegan de los hombres, el joven Sigfrido vive aislado de sus semejantes. ¿Fue abandonado por sus padres, o lo escondieron para apartarlo de su destino? Descubre la verdad en esta guía de «Ring 2».



Sigfrido es un chiquillo despierto e inteligente, capaz de utilizar su mente, o el vigor de su brazo, según lo requiera. A lo largo del juego tendremos que combinar la búsqueda y el uso de objetos, con diversas secuencias arcade de sencillo desarrollo.
En la siguiente guía se ofrecen pistas para los puzzles más sencillos, la solución exacta para los más complicados, así como los consejos necesarios para superar las escenas de acción.



LA VERDAD OCULTA

La aventura comienza en la mina del enano Mimir, el único padre que Sigfrido ha conocido. Huraño y cruel, el enano siempre se ha negado a responder a las preguntas que el muchacho le ha formulado, en relación a su origen. Es un día como otro cualquiera en la vida del joven, y eso significa trabajo, mucho trabajo... Mimir le ha pedido que insufle un poco de aire al metal fundido, así que debe dirigirse a la parte superior de la forja, en la esquina derecha, y subir y bajar hasta el fondo el fuelle -arrastrándolo con el ratón-, en cinco o seis ocasiones, hasta que el enano le encargue la tarea de activar el martillo. Éste se encuentra en la parte central de la forja. Allí debe mover una palanca a izquierda y derecha al mismo ritmo que la música. El exceso de celo provocará un incendio en la fragua, poniendo en peligro la cueva del enano. Hay que actuar con rapidez: cogemos el cántaro junto a la fuente que gotea, y lo llenamos. A continuación lo vaciamos en uno de los dos fuegos, y repetimos la operación hasta que todas las llamas estén extinguidas, sabiendo que habrá que volver a llenar el cántaro en cada ocasión. Por desgracia, el incendio ha debilitado la estructura de la fragua, así que el chiquillo tendrá que salir fuera a buscar un poco de madera. De pronto, Sigfrido será "secuestrado" por una pareja de cuervos, que lo llevarán hasta un enorme tocón donde una enigmática mujer se esconde entre las ramas superiores. Para llegar hasta ella, el muchacho necesita algún objeto afilado para escalar. Encontraremos una tumba donde reposa un esqueleto armado con una imponente daga, pero las raíces le impiden alcanzarla. Un extraño toro que reposa cerca de allí puede servir para tirar de la reja y liberar al esqueleto, pero él también está encerrado entre un conglomerado de ramas. Por suerte, Sigfrido encontrará unas tenazas bajo las raíces, en la esquina izquierda. Debe usarlas para cortar las ramas que rodean al toro.

QUIZ 1

¿Cuál es el alimento favorito del toro?

A. La alfalfa
B. Las rosas
C. Las lechugas



▶ **A CONTINUACIÓN,** sacamos al bicho de su cubículo, utilizando la rosa como cebo. Para romper la reja de la tumba, es necesario encontrar la forma de atar el animal al cerrojo. Sigfrido tendrá que buscar un gancho en el suelo bajo el árbol, y atarlo a la cuerda que también reposa en los alrededores. Por suerte, los objetos brillan cada pocos segundos, mostrando su localización. Atamos el gancho a las raíces que forman la reja del esqueleto, y usamos el cuero que hay en el suelo, en el animal. Ahora hay que atraer al toro hacia la cuerda del esqueleto: es tan sencillo como coger otra rosa y colocarla en la base de la gran raíz, frente a la tumba. Sigfrido de- ▶▶

berá esconderse junto al esqueleto, al otro lado de la raíz, y cuando el toro se acerque, atar rápidamente la cuerda a su collar. Si el animal se niega a tirar, basta con coger la rosa y colocarla delante del toro, para que se mueva y rompa las raíces que protegen al esqueleto. Ahora podremos recoger la daga y usarla en la roca situada junto a la raíz que asciende por el centro del gran árbol.
Una enigmática mujer espera al otro lado, dispuesta a cambiar el destino del chiquillo para siempre..



LAS PRUEBAS DE HABILIDAD

Extrañado, Sigfrido se encuentra en presencia de su madre, que ha decidido desvelar su identidad para anunciarle las pruebas que le convertirán en un hombre, el último representante del linaje de los wolsungos. Sigfrido tiene que demostrar su valía, superando las trampas de los dioses.
En primer lugar, debe saltar el barranco, cogiendo carrerilla, para acceder al templo de Thor. El camino está cortado por una enorme telaraña, pero el muchacho puede cruzarla si pisa lentamente la hebra central más gruesa. Al otro lado, se alza el altar donde tendrá que colocar los objetos sagrados que guardan las estatuas. El tronco que sirve de puente sobre el abismo lleva a un bifurcación.
El camino de la izquierda permite recuperar el martillo de Thor, y el de la derecha, la vasija sagrada de Loku. Se ofrece más información en el recuadro "El Altar Sagrado".
Tras colocar los mencionados objetos en el altar, Sigfrido será aceptado entre los wolsungos. Su viaje lo llevará hasta una extraña fortaleza. Los músculos dejan paso a la mente, pues tiene que abrir el extraño cerrojo de la puerta. Los dos rompecabezas se desglosan con detalle en el recuadro "La Puerta del Templo".
Ya en el interior de la oscura estructura, el muchacho deberá desvelar los secretos de la cueva. En primer lugar, hay que coger la flor de fuego y colocarla en el mural del alquimista de la parte superior de la caverna, para iluminar la estructura. Debemos poner en marcha la máquina, tal como indica el plano tallado en la piel de animal que hay en la base de la cueva. Colocamos las tres calabazas en las esquinas del triángulo metálico del mural, en el siguiente orden: la calabaza central, en la esquina inferior derecha. La de la derecha en la esquina inferior izquierda, y la última que queda en el hueco vacío, en la parte superior.



La mayoría de las pruebas de habilidad se reducen a no caerse por los abismos, en los lugares estrechos, o saltar barrancos profundos.

Para moverse por la fragua, Sigfrido debe utilizar un traje acorazado.

El protagonista comienza la aventura como niño, pero se convertirá en un poderoso guerrero.

LAS ESCENAS ARCADE SON PRUEBAS SENCILLAS QUE NOS EXIGEN ESQUIVAR LLAMARADAS, SALTAR BALDOSAS, O CAMINAR POR PASAJES ESTRECHOS



A CONTINUACIÓN, hay que introducir el combustible en el mecanismo. Sigfrido debe regresar a la base de la caverna, y buscar los dos potes en el estante del muro. Cogemos el carbón, que debe colocarse en el hueco que hay en el centro del triángulo. Antes de introducirlo, hay que abrir la tapa, y volver a cerrarla cuando el carbón esté en su sitio. Regresamos al estante, cogemos el trozo de plomo del segundo pote, y lo colocamos en el saliente de la calabaza situada en la esquina inferior izquierda del triángulo. ¡Ya está la máquina montada! Ahora sólo queda activarla. El joven Sigfrido debe tocar el enorme reloj de arena, que pondrá en marcha la máquina del tiempo. Hay que sacar la solapa del cuello del reloj, arrastrándola hacia la izquierda, para que fluya la arena. Esperamos unos segundos, y la cerramos empujándola hacia la derecha. Mágicamente, el chiquillo se convertirá en un adulto de músculos hinchados. Ahora

QUIZ 2

¿Quién es Mjolnir?
A. El martillo de Thor
B. La espada de Sigfrido
C. El enano de la jaula

El Altar Sagrado





LOS POZOS DE LAVA llevan hasta una estatua donde reposa Mjolnir, el martillo de Thor. De regreso al altar, Sigfrido será atacado por unos espíritus de fuego que surgen del ardiente magma. Simplemente hay que pulsar la tecla de acción para lanzar el martillo hacia las apariciones, desintegrándolas en la nada. Ya sólo tiene que colocarlo en el altar, para completar la primera parte del ritual.

EL TÚNEL DE FUEGO está situado en la otra bifurcación del tronco sobre el abismo. Loki hace aparecer diversas llamas que habrá que esquivar. Es tan sencillo como situarse lo más cerca posible de la lengua de fuego y, cuando ésta desaparezca, cruzar presionando la tecla de correr. Es importante darse cuenta de que las llamas tienen dos ciclos de desaparición, rápido y lento; hay que cruzar cuando se active el lento, para que nos de tiempo a pasar. Al otro lado espera la estatua con la vasija sagrada.



Sigfrido sólo puede llevar un objeto en el inventario. Es una decisión muy realista, pero resulta tedioso recordar donde dejaste otros ítems.



Algunos puzzles son algo forzados: lanza una piedra a esta máquina, y se activará una corriente de aire...



Al más puro estilo cinematográfico, la historia se interrumpe para mostrarnos eventos relacionados.

El fortín de Brunilda

PARA ESQUIVAR A LOS GUARDIAS, el héroe tiene que esconderse. Al caminar hacia el oeste, se acurrucará automáticamente detrás de unos maderos. Cuando el enemigo desaparezca, seguirlo y ocultar a Sigfrido, de nuevo, detrás de unos troncos. Para que sea efectivo, debe estar agachado. Cuando el enano se pierda en la lejanía, correr hasta el arbusto de la explanada. Esperamos a que pasen los dos vigilantes, y corremos hacia el edificio.

EN LA ARMERÍA, saltamos el cerrojo con la espada. En un arcón reposa una bomba. Está protegida por una reja. Los barrotes se pueden encoger, simplemente, pulsando 5 ó 6 veces el botón situado más a la derecha. Cuando todos estén recogidos, podremos hacernos con la mecha de la esquina superior izquierda y colocarla en la bomba.

HAY QUE EXPLOTAR LOS TRONCOS frente a la empalizada. Esquivando a los guardias, llegamos hasta ellos y colocamos la bomba encima del pedrusco junto a la pila de maderos. Ya sólo queda provocar una chispa golpeando la piedra con la espada. Los árboles abrirán una brecha en la valla.

observamos el triángulo mecánico y tocamos dos veces la pequeña esfera situada encima de la calabaza inferior izquierda.

Necesitamos la flor de hielo, que cogemos en la base de la cuesta. Hay que colocarla en la calabaza de la esquina superior del triángulo. Después presionamos dos veces la pequeña esfera de la parte superior central del triángulo. Esto hará que aparezca un trozo de cobre en el suelo, al final de la cuesta. Lo cogemos y lo juntamos con otra flor de fuego de las que hay en la base de la cueva. Colocamos este peculiar objeto en el suelo, junto al mural del alquimista, y pinchamos dos veces en la pequeña esfera de la zona inferior derecha del triángulo. La reacción química conseguirá que el carbón de la cápsula central se convierta en un refulgente diamante. Recogemos la gema dorada que hay en el suelo junto al mural, y la mezclamos con el diamante para obtener la gema alquímica. Esta acción abrirá una puerta camuflada que permitirá a Sigfrido explorar los recintos interiores de la cueva.



LOS ROSTROS PARLANTES

Las paredes rocosas dan paso a una estructura metálica que se abre sobre un abismo. Sigfrido no puede avanzar, así que tendrá que jugar a ser niño con las piedras caídas en un lateral: sin nada mejor que hacer, lanzamos una al fondo del barranco, activando un ventilador que genera una corriente de aire ascendente. Esto atraerá la atención de Siegmund, que atacará a Sigfrido lanzándole potentes llamaradas de fuego. El muchacho debe desviarlas arrojando piedras al abismo para generar la corriente de aire que apague el fuego. El mejor momento para hacerlo es cuando Siegmund pone los brazos en cruz. En ese instante, tiramos una piedra al barranco, y cuando el fuego se acerque la corriente lo desviará. Tras repetir la operación cinco o seis veces, Siegmund reconocerá que no puede dañar al guerrero y se desvanecerá en el aire. Ya sólo queda lanzar una última piedra y descender por el barranco, para llegar a un lecho selvático donde reposan los árboles parlantes. Sigfrido debe clavar su daga en el rostro situado más a la izquierda (la mujer), el rostro central (el hombre) el rostro más interior, de espaldas a la cámara (niño) y el situado más a la derecha (el viejo). Así tendrá acceso a la pasarela en la que suben y bajan dos enormes troncos.

QUIZ 3

¿Por qué se convierten en aliados los espíritus errantes?

A. Porque Sigfrido ha vencido a los árboles parlantes

B.. Porque son engañados por el protagonista

C. Porque son siervos de la daga

Para superar el obstáculo, el truco está en pegarse al primer tronco y, cuando desaparezca, correr para quedan encajado en mitad de ambos leños. Repetir la operación para superar el segundo madero. Nos encontramos con unos espíritus errantes que se volverán dóciles cuando vean la daga sagrada de Sigfrido.

AHORA EL MUCHACHO puede saltar al pozo y bucear para alcanzar el extremo más alejado de la cueva. Nos hallamos sobre una cornisa. En el fondo, un oso está siendo atacado por cuatro esqueletos, asesinados en guerras ya olvidadas. Sigfrido debe coger el palo que hay junto a la gran roca rodante, arrastrarlo hacia la izquierda, y hacer palanca para empujar la piedra hacia el lugar de la pelea. Sólo tiene que quedar con vida un esqueleto; en caso contrario, cargar una partida anterior y repetir la operación, pues si avanzamos seremos aniquilados por los esqueletos. Seguro de poder enfrentarse a un único enemigo, el guerrero descenderá la cuesta para llevarse una sorpresa: una pared magnética atraerá su daga y ya será imposible despegarla. No le queda más remedio que acercarse al esqueleto y coger el amuleto del suelo para, rápidamente, dar media vuelta y subir de nuevo la cuesta.

El saco de huesos le perseguirá pero, como está enfundado en una armadura, quedará atrapado en el muro magnético. Para escapar de la cueva debemos pasar junto al oso. Por suerte, la bestia ha quedado agradecida, y no dudará en seguir al guerrero allá donde vaya.



LA BÚSQUEDA DE LA ESPADA

La fidelidad del oso va más allá de una simple gratitud. Sus padres, ya revelados, le confiesan su verdadero nombre y el origen de su raza, que conlleva un destino: encontrar la espada Nothung, perdida cuando fue entregado al enano Mimir. Por tanto, Sigfrido debe regresar a la forja e inte- ►►

rrogar a su odiado padrastro. Golpeamos dos veces la puerta para que el enano responda.

▶ COMO NO QUIERE ABRIR, nos acercamos al oso y le hablamos al oído: la bestia aporreará la puerta y la tumbará de un par de zarpazos. Mimir está escondido en el baúl derecho. No quiere revelar dónde está la espada, por lo que habrá que ordenar al oso, en un par de ocasiones, que lo ataque. Acepta llevarnos hasta los dominios de unos árboles llorones de oculto poder. En imposible cruzarlos sin quedar atrapados entre sus ramas, así que habrá que envenenarlos: Sigfrido tiene que acercarse a la araña muerta, coger el palo que yace junto a ella, y arrancar con él la bolsa de ácido del bicho. A continuación, lo usamos en el árbol central; una vez muerto, empujar su tronco hueco para cruzar el bosque usándolo como túnel protector. En el otro lado, pronto será atacado por una araña gigante, por lo que deberá correr de vuelta al tronco e introducirse en su interior; los árboles se harán cargo del atacante. Nada más cruzar un puente, se encontrará de bruces con una imponente fortaleza de medidas desmesuradas. Las cosas se complican...



LA GUARIDA DEL GIGANTE

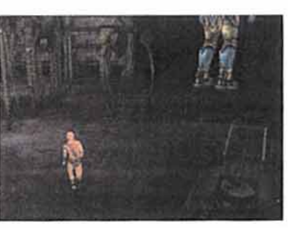
Todo el recinto está protegido por enormes arañas que patrullan el lugar. Al llegar a la entrada de la fortaleza, Sigfrido debe acurrucarse en la columna de la izquierda. Cuando la tarántula se aleje, cruzamos la puerta principal. Enseguida descubriremos que el gigante tiene preso al rey de los enanos, pues desea extraerle toda la información relacionada con el oro del Rhin. El enano no está dispuesto a colaborar, así que es encerrado en una jaula junto a una araña.

Estos bichos odian la sal, así que no lo atacará mientras sude... Cuando el gigante abandona la sala, Sigfrido se dispone a entrar en acción. Tiene que llegar hasta el enano, sin ser atrapado por las arañas.



▶ SI CONSIGUE LA LLAVE que abre la jaula, le dirá donde guarda la espada el gigante. Comienza su andadura en una repisa encima de la chimenea. Tiene que caminar hacia la izquierda, pegándose a la pared para no caer al suelo. Saltamos un pequeño precipicio, cruzamos la mesa y brincamos en el borde, para aterrizar en un montón de basura. Justo encima hay un cuenco con sal. Sigfrido deberá frotarse con ella todo el cuerpo, y convertirse así en un repelente de arañas en miniatura. Ahora ya puede bajar al suelo deslizándose por el montón de basura. Debe buscar una mesa en cuyas patas hay una especie de grapas, que puede utilizar como escalera. Ya arriba, si se asoma al borde izquierdo verá una enorme llave más abajo. Puede hacerse con ella saltando –si de deja caer, se matará. Con la llave en su poder, Sigfrido tendrá que escalar la cajonera, por una de sus patas. Desde el borde derecho, saltamos al muro, pues hay un pequeño saliente por el que el guerrero puede caminar.

Así llegaremos hasta el enano, al que entregaremos la llave. En ese momento, el gigante hará acto de presencia, pero el prisionero lo distraerá.

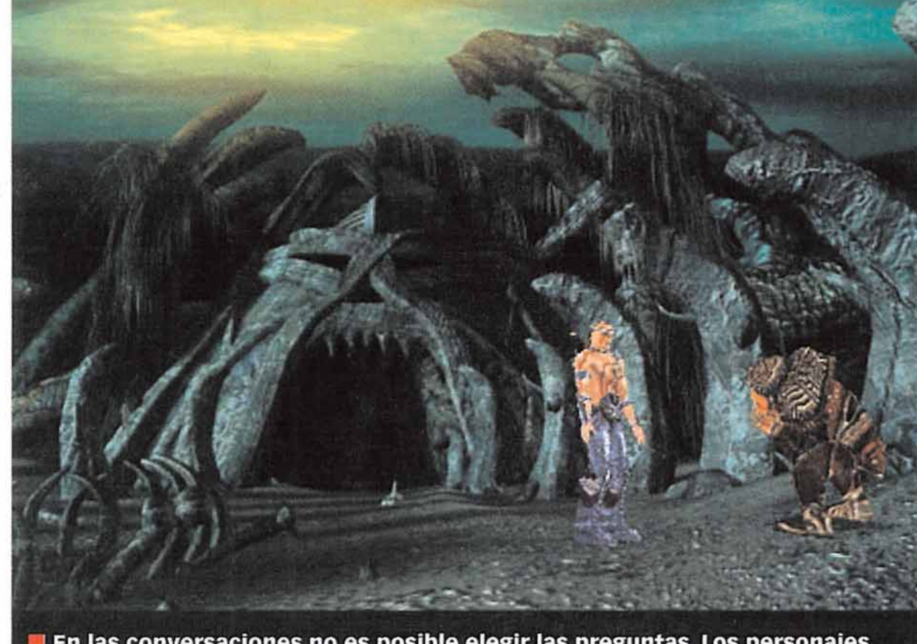


▶ SIGFRIDO aprovechará para buscar la forma de abrir el arcón donde está la espada. Debe cazar una araña y usar su veneno para abrir la cerradura. Para ello cogemos un trozo de basura del montón y lo colocamos en la trampa para ratones del suelo. Cuando la araña quede atrapada, usamos su pata para arrancar la bolsa de ácido de su cabeza. Al colocarla en la cerradura del arcón que está junto a la cajonera, Sifgrido podrá recuperar la espada quebrada. Llega el momento de forjarla. En la fragua del enano, descubrimos que Mimir no puede hacerlo, pues la hoja sólo se

Quiz 4

¿Qué usamos como repelente para las arañas?

A. Un ajo.
B. Sal.
C. Un rayo de luz.



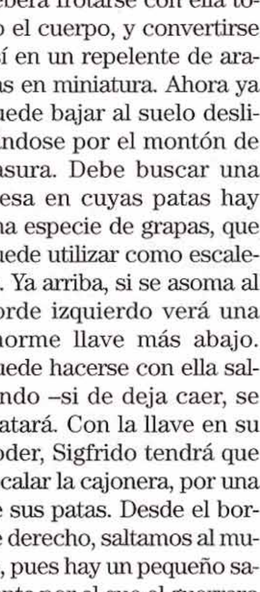
En las conversaciones no es posible elegir las preguntas. Los personajes secundarios se limitan a hablar, sin que podamos replicar o interrogarlos.



Sigfrido debe hablar con el enano atrapado para descubrir dónde está escondida la espada quebrada.



Los personajes modelados en 3D se mueven con fluidez y disponen de texturas detalladas.



La puerta del templo





LA CERRADURA DE LA ENTRADA está formada por 8 runas que deben colocarse, formando un cuadrado, en el orden correcto. Para saber su puesto, hay que fijarse en la posición de cada runa, dentro de su baldosa. Si está inclinada a la izquierda y hacia arriba, entonces la runa encaja en la esquina superior izquierda. Si está inclinada hacia la derecha, entonces va en la esquina superior derecha. Si está boca abajo, en la posición central inferior, y así con todas las fichas. En la fotografía adjunta se muestra la resolución final del puzzle.

LA LLAVE de la parte derecha de la puerta, debe coincidir con las runas de la cerradura. Por tanto, sólo hay que coger las fichas de la zona superior, y colocarlas en la misma posición que en el paso anterior. Entonces Sigfrido extraerá la llave del muro, y la usará para abrir la cerradura, dando por concluido el rompecabezas más enrevesado de todo el juego.



La espada sólo sirve para abrir puertas o acabar con las arañas. Todos los combates se libran de forma automática, mediante videos no interactivos.

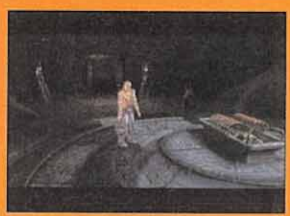


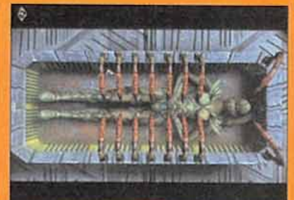
La narración es, en ocasiones, confusa, y a veces no sabes muy bien qué es lo que está ocurriendo.



La belleza de los escenarios es la seña de identidad del juego, y por añadidura, de su creador, Druillet.

La tumba de la valkyria





LAS GARRAS que mantienen a Brunilda prisionera en su ataúd están interconectadas entre sí. Es decir, al subir una de ellas, suben o bajan otras dos. Por eso, si comenzamos a levantar las garras al azar, aquellas que ya estaban abiertas se volverán a cerrar, y viceversa, dificultando la tarea.
La mejor estrategia que se puede seguir para resolver este puzzle consiste en grabar la partida antes de comenzar el proceso. Así de simple. Accionamos cada garfio y apuntamos la reacción que provoca. Después, cargamos una partida anterior y levantamos sólo aquellas que nos pueden permitir liberar el cuerpo de la valkyria.
Un sistema que puede resultar un tanto "pedestre" y no muy lógico, pero efectivo al fin y al cabo.

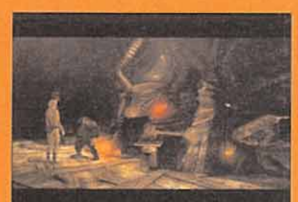
LA SECUENCIA DE APERTURA, en el caso de que no tengáis la paciencia suficiente para resolver el puzzle por vuestra cuenta, se indica a continuación. Si nos fijamos bien observaremos que cada garra tiene un número en la parte superior. Por tanto, sólo hay que levantarlas siguiendo el orden indicado, para completar el proceso: 08, 13, 21, 34, 55.

SÓLO ES POSIBLE LLEVAR UN OBJETO AL MISMO TIEMPO, POR ESO CONVIENE PENSAR CON ANTELACIÓN LO QUE SE QUIERE CONSEGUIR, PARA EVITAR PASEOS INNECESARIOS

La forja de Nothung







LA ESPADA QUEBRADA debe ser moldeada en la fragua del enano. Sigfrido tiene que acercarse al centro de la forja y empujar la palanca para que entonces surja el caldero del interior del horno. Colocamos la espada en el mismo y volvemos a pulsar la palanca.

AVIVAMOS EL FUEGO para que consuma el metal sagrado. Nos dirigimos al fuelle y, como hicimos al principio de la aventura, lo subimos y lo bajamos hasta el fondo en varias ocasiones, arrastrándolo con el ratón, hasta que se produzca un cambio en la vista de cámara.

REGRESAMOS AL CALDERO, lo extraemos del horno con la palanca, y pulsamos en el pequeño mecanismo de la base del caldero, para que el metal fundido caiga en el molde. Si dicho molde no está en la posición correcta, lo movemos hasta colocarlo debajo del caldero.

EL YUNQUE completará el proceso. Enfriamos el metal en el pozo de agua. Sigfrido debe colocar la espada en el yunque y usar el martillo moviendo la palanca de izquierda a derecha, y viceversa, al ritmo de la música. Nothung quedará forjada y el guerrero podrá sembrar el terror.

deja moldear por las manos que van a empuñarla. Por tanto, deberá ser el propio Sigfrido el que se encargue de la tarea. Se explica con detalle en el recuadro "La Forja de Nothung".



EL DRAGÓN FAFNIR

Armado con la espada sagrada, Sigfrido es un guerrero invencible. Ahora puede desafiar al titán Fafnir y reclamar el Anillo de Poder. El cubil está protegido por numerosas trampas. El primer obstáculo es un suelo de baldosas que se derrumban. Para superarlas, pisar aquellas que dibujan la silueta de una serpiente, saltando los agujeros que surgen al paso. Al llegar al otro lado, una pared de pinchos empujará al guerrero hacia las baldosas. Deberá regresar sobre sus pasos y salir del túnel, para que los pinchos pasen de largo. Puesto que volver a recorrer la serpiente aumenta el peligro de ser alcanzado por las estacas, Sigfrido puede recortar camino saltando desde el extremo de la cola, junto a los pinchos, a la mitad de su cuerpo, cerca del hueco, evitando así un buen número de baldosas.
La pared de pinchos deja al descubierto una caverna que lleva al puente sobre la lava, donde dormita el dragón. En la base del puente, el guerrero recogerá un escudo que colocará en el hueco de la roca, junto al muro. La lucha contra el dragón será terrible, pero Sigdrido acabará saliendo victorioso. Utilizamos su cola como puente ►►

QUIZ 5

¿Cuántos guardias patrullan la fortaleza?

A. Tres
B. Cuatrocientos veinte
C. Dos



Las escenas realizadas con gráficos renderizados se mezclan, de forma incomprensible, con otras que usan el motor 3D del juego.

CASI TODOS LOS PUZZLES IMPLICAN EL USO DE UNO O DOS OBJETOS. APLICANDO LA LÓGICA, ES POSIBLE RESOLVER LA MAYORÍA DE LOS ACERTIJOS QUE NOS PROPONE EL JUEGO

para llegar al tesoro, y cogemos el Anillo mágico, encima de un altar. Hora de abandonar la guarida, desandando el camino. En el exterior, el héroe será prevenido por un pájaro sobre la traición de Mimir. El enano tratará de envenenarnos con una bebida. Le matamos con la espada.



LA FORTALEZA DE LA VALKYRIA

El baluarte donde descansa la semidiosa está vigilado por fieros guerreros. Sifgrido debe esquivarlos y llegar hasta la armería, para hacerse con una bomba con la que abrir una brecha en la empalizada. Se explica con detalle en el recuadro "El fortín de Brunilda". Ya en el interior, aún hay que esquivar varias trampas. El muro en movimiento se supera corriendo por el lateral izquierdo. Para vencer al fuego, pegarse a él y cruzarlo cuando desaparezca. Es una buena idea pararse en mitad de las dos lenguas ígneas, ya que cruzar las dos llamaradas al mismo tiempo es muy complicado. El último obstáculo es una rampa que se estira y encoge sobre el abismo. Después de pelear automáticamente con Wotan, Sigfrido accederá a la tumba de Brunilda. Para liberarla del sortilegio tiene que levantar todas las garras que sujetan su cuerpo dormido. Consultar el recuadro "La Tumba de la valkyria" para desvelar el secreto. Coronado rey de los wolsungos, Sigfrido ya sólo tiene que encontrar a la Clarivídente para que le revele su verdadero Destino, y conozca así si es un hombre mortal, o un dios.

▶ LAS LÁGRIMAS DE PÉRDIDA. La Clarivente sólo recibe a aquellos que exudan el perfume de unas lágrimas de pérdida de amor. Atraído por el llanto, Sifgrido encuentra a dos doncellas. Debe tocar a la de la derecha en dos ocasiones, pero cuidado, NO en sus partes indecorosas. La doncella le pedirá hacer el amor, pero Sigfrido deberá negarse. Superada la prueba carnal, hablamos con la otra doncella, que nos encargará encontrar a su amor, el rey enano al que liberamos antes. Encontaramos a Albericht en la guarida del dragón, buscando el Anillo. Cuando nos ve, huye por el laberinto de puentes. Salimos tres veces por la parte izquierda de la pantalla, hasta llegar a una pasarela que contiene una zona activa. Sigfrido deberá desenfundar la espada y romper las cuerdas, para cortar la huida. Ahora volvemos al lugar de partida, recorriendo los puentes hacia el norte y hacia el este, para que quede atrapado. Como recompensa, recibiremos la lágrima de la doncella del Rhin.



La diosa clarividente está ciega, pero puede sentir la presencia del héroe a través de la araña.



El video final del juego es bastante largo, y cuenta un complejo desenlace que da por concluida la historia.

LAS HEBRAS DEL TIEMPO

Sigfrido arribará a un puente maltrecho formado por pasarelas entrecruzadas de distintos colores. Cada color envejece o rejuvenece al héroe. Su misión es cruzar al otro lado, sin que su edad varíe. En primer lugar recorremos la pasarela negra que cruza diagonalmente todo el puente. Cuando cambiemos de pantalla giramos a la izquierda en la última pasarela roja. Al terminar de recorrer esta viga rojiza, tomamos la pasarela azul. En la última bifurcación, el wolsungo deberá caminar por el pasaje de la izquierda, para superar la prueba. Por fin ha completado su objetivo: ante él se alzan las tres diosas ciegas que protegen las hebras. Una araña venenosa es su única protección. El héroe tiene que coger arena de un rincón, y lanzársela a la araña cuando camine por uno de los delgados puentes. Al caer al suelo, podrá rematarla con la espada. Rápidamente, enfundamos la hoja y tocamos dos veces la hebra de luz que hay a la izquierda de la estatua central. Sigfrido llamará la atención de la Clarivídente, y todo su pasado, y su futuro, será desvelado. Un futuro plagado de traiciones, bodas de compromiso y malentendidos que acabará con la muerte de todos los implicados. ¿Quién dijo que la vida de un semidios es un camino de rosas?

J.A.P.

QUIZ 6

¿Cómo se vence a la araña de la Clarividente?

A. Lanzándola arena
B. Con un insecticida
C. Empachándola con moscas.



Soluciones Quiz

1.B. Las rosas. **2.A.** el martillo de Thor **3.C.** Porque son siervos de la daga. **4.B.** Sal. **5.C.** Dos. **6.A.** Lanzándola arena.

Las conflictivas teclas

«RING» es una aventura que se maneja con el teclado. Además de las teclas de dirección para mover al personaje, existen otras para correr, saltar o desenfundar la espada.

LAS TECLAS NO SE PUEDEN REDEFINIR, aunque el manual diga lo contrario. Por suerte, existe un truco que nos permitirá cambiar los botones que se usan por defecto.

PARA CAMBIAR LAS TECLAS, entramos en la carpeta donde se ha instalado el juego y abrimos el fichero KEYBOARD.CFG con un procesador de textos. Ya sólo queda borrar las teclas viejas y poner otras nuevas, a la derecha del signo igual.

Gran Concurso

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

¡¡Ampliamos nuestra convocatoria!!

SORTEAMOS:

5 JUEGOS UNREAL TOURNAMENT 2003,
10 TECLADOS INALÁMBRICOS,
10 RATONES INALÁMBRICOS,
5 WEBCAMS DIGITALES,





Participa en nuestro concurso y consigue los mejores periféricos para tu equipo

Micromanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de diciembre de 2002.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: mm95unreal









Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

Unreal® Tournament 2003 © 2002 Epic Games, Inc. Raleigh, N.C. USA. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal Tournament 2003 was created by Digital Extremes in collaboration with Epic Games Inc. Published and distributed by Infogrames Europe S. A. under license from Epic Games, Inc.
The Atari trademark and logo are the property of Infogrames. All other trademarks are the property of their respective owners.

Unreal Tournament 2003

Armas básicas y movimientos especiales

Si quieres pasar de jugador casual a aniquilador experto tendrás que aprender algunas técnicas. En estas páginas te ayudamos a dar los primeros pasos.

Ya has desatado tu furia contra los robots controlados por la CPU? ¿Crees que te mueves con soltura? ¿Conoces de verdad todas las armas y sus funciones? ¿Aprovechas realmente los ítems que encuentras en tu camino? Tanto si la respuesta a estas preguntas es afirmativa como si no, piénsalo dos veces después de jugar una partida online. Comprobarás que siempre hay alguien más rápido, eficaz y mortífero que tú. Y es que el único secreto de «Unreal Tournament» es que no hay secretos. Tan sólo conociendo a la perfección movimientos evasivos, armas, ítems, potenciadores, mutágenos, escenarios y modos de juego podrás hacerte con un puesto ventajoso en el ranking mundial. ¿Nuestra propuesta? Estudiar paso a paso cada factor por separado, empezando la casa por los cimientos. Abre bien los ojos y toma nota. Primera lección

Fintas y saltos

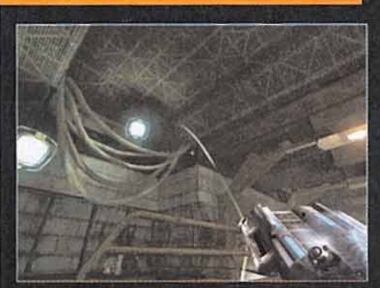




UNA RETIRADA a tiempo es una victoria (eso dice el refrán). En «Unreal Tournament» ocurre algo parecido. Un control preciso de las maniobras evasivas marca la diferencia entre ser difícil de matar o un blanco apetecible. Aquí ya no basta con desplazarnos lateralmente ("strafing")... Para esquivar la mayoría de ataques, será conveniente abusar del "dodging" (movimiento lateral brusco), pulsando rápidamente dos veces seguidas en la misma dirección. Adicionalmente, si pulsamos "salto" antes de acabar el movimiento de esquivo, realizaremos una maniobra lateral todavía más desconcertante para nuestros perseguidores.

El DOBLE SALTO también es esencial para sobrevivir a francotiradores consumados, adictos a los lanzamisiles y demás calañas. Cuando te encuentres en un apuro (es decir, cuando te estén tiroteando de mala manera y no tengas muy claro qué hacer o donde esconderte), pulsa el botón de "salto" DOS veces para hacer que tu trayectoria de descenso resulte menos previsible. Evidentemente, esta técnica también es útil para alcanzar lugares elevados de los escenarios, pero eso no forma parte del combate estrictamente hablando y no es el objetivo de nuestra lección de hoy. También existe la posibilidad de aprovechar el impulso ascendente de los elevadores repartidos por el mapa para saltar más lejos, siempre y cuando pulsemos el botón en el momento de inercia adecuado. Por último, cabe reseñar que cualquier combinación de los movimientos anteriormente citados es válida.

Armas auxiliares





LA MEJOR DEFENSA es un buen ataque... excepto cuando nos quedamos sin munición. En ese caso tendremos que echar mano de las armas auxiliares. El cañón protector es una de las más infravaloradas por los jugadores, pero puede sacarnos de más de un apuro. Como arma ofensiva resulta útil si mantenemos el gatillo pulsado (modo de carga) y conseguimos acercarnos a alguien lo suficiente. En ese caso resultará mortal. También es ideal para repeler ataques de enlazadora o rifle de choque, activando el escudo (fuego secundario). Eso sí, que nadie confunda este arma con un verdadero escudo a prueba de proyectiles explosivos.

EL DESPLAZADOR también es una de esas armas que parecen estar de sobra, pero puede proporcionarte grandes ventajas en determinadas situaciones. En primer lugar, te permitirá alcanzar alturas o recovecos impracticables a priori, lo que puede resultar sumamente útil para atajar en los cambios de nivel. En segundo lugar, es la única forma de escapar de una muerte segura al caer por un precipicio, siempre que reacciones con rapidez (usándola a modo de anclaje para no despeñarte). Y por último, es una de las formas más eficaces de esquivar proyectiles pesados, claro está, si es que los ves venir (ahora estás aquí, ahora estás allí). Una pista más... si consigues teletransportarte sobre alguien, le desintegrarás, con lo cual el desplazador también se convierte en un arma determinante. Reconocemos que es complicado hacerlo, pero si te sale, imagínate cómo se va a quedar el otro, sin saber lo que le ha matado.

Jugosa adrenalina




■ **ES EL ÍTEM** más preciado por muchos jugadores, pero no debes obsesionarte con acaparar píldoras como un poseso. Simplemente aprovecha para recoger cuántas puedas siguiendo tu trayectoria natural y atendiendo al combate. En cuanto reúnas la cantidad necesaria, será conveniente que optimices su uso en función del modo de juego en el que te halles. En "bombing run" será eficiente usar la ultravelocidad para escapar con la pelota. En "capturar la bandera" te resultará más útil la regeneración vital para aguantar el fuego de persecución. En cualquier caso, nunca malgastes estas ventajas, ya que la adrenalina es costosa de reunir.

■ **PARA ACTIVAR** la invisibilidad, lo que tienes que hacer es pulsar dos veces hacia la derecha y dos veces hacia la izquierda. A partir de ese momento, tu silueta sólo será discernible en distancias cortas, en el momento en el que dispares o cuando resultes herido por el ataque de un enemigo. Para activar la ultravelocidad, pulsa cuatro veces hacia delante. Tanto la potencia de tu salto como tu agilidad en carrera se verán duplicadas, como si fueras el mismísimo Flash. Si lo que buscas es resistencia, entonces haz esto: pulsa cuatro veces hacia atrás y dispondrás de regeneración automática. Por último, si lo tuyo es la cacería, podrás incrementar la potencia de daño de tus armas, con solo pulsar dos veces hacia delante y dos veces hacia atrás.

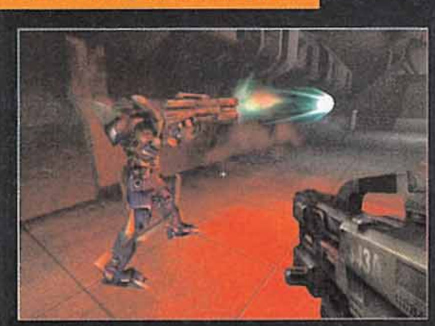
Armas débiles




■ **EL RIFLE DE ASALTO** es un arma básica, puesto que se proporciona de forma gratuita y no es muy potente. En realidad es una especie de escopeta de cartuchos que funciona con repetición rápida, por lo que no es muy efectiva en grandes distancias. Sin embargo, si te acercas lo suficiente a tu enemigo y fijas el blanco en su cabeza, no tardarás mucho en hacerle caer de bruces. La parte más atractiva de esta arma es su módulo lanzagranadas, y lo bueno es que puedes mantener pulsado el botón secundario para calcular la distancia de tiro. Los explosivos son muy limitados, pero resulta imprescindible que aprendas a usarlos para sobrevivir sin armas potentes en la arena de «Unreal Tournament 2003».

■ **EL BIO RIFLE** es un arma muy poco usada por los novatos debido a sus efectos retardados e imprevisibles. No obstante, los proyectiles que escupe son absolutamente mortíferos; dos o tres escupitajos verdes y nuestro objetivo perecerá. Por ello, es conveniente usarla como "alfombra" para el contrario, anticipándonos a su recorrido sembrando el suelo. Si usamos el fuego alternativo, podremos cargar una enorme bola de moco radiactivo que matará INSTANTÁNEAMENTE a nuestro objetivo. También es muy útil para sembrar la confusión en peleas ajenas. Un último consejo: Cuidado con pisar los pegotes verdes, porque también pueden dañarnos a nosotros mismos.

Armas medias




■ **EN DISTANCIAS LARGAS** usa el fuego principal del RIFLE DE CHOQUE. Su amplio rango de alcance, unido a su potencia intrínseca siempre serán buenos aliados. En general, de las armas medias, esta es un "todoterreno" que puedes usar en casi cualquier momento del combate. Eso sí, cuidado con herir a tus compañeros, ya que los proyectiles tienden a dispersarse demasiado. A corta distancia, usa el modo de fuego alternativo. Escupirás una bola explosiva realmente potente. Además, puedes forzar la explosión de la bola disparando proyectiles sobre ella. Toda una sorpresa.

■ **LA ENLAZADORA** también es un arma estupenda. El fuego principal dispara impactos de plasma muy potentes, aunque fáciles de esquivar. Pero la parte más atractiva de esta arma viene dada por su fuego secundario, con el que es posible lanzar un rayo permanente sobre el objetivo, menos potente pero muy útil para mantener un blanco fijo. Por si fuese poco, la potencia de la enlazadora puede duplicarse disparando sobre un compañero que la esté usando también, al más puro estilo "Cazafantasmas".



Etherlords

LOS CAÓTIDAS son una raza belicosa y brutal, que basan su magia en el caos, la guerra y el fuego. Ratas, kobolds, orcos y ogros constituyen el grueso de sus fuerzas. En esta lupa te contamos cómo son sus barajas.

1 OGROS. Es un mazo muy simple y poco dado a combinaciones. Utiliza los habituales hechizos de ira, geiser y volcán, que rara vez están de más en una baraja caótida. También incluye el poderoso conjuro de oleada, que aniquila a una criatura instantáneamente y la siempre versátil lamedura de la llama para eliminar encantamientos molestos. Sus criaturas, ogro gris y rey ogro, no combinan de ninguna forma, y se limitan a aplastar el enemigo con la brutalidad de sus valores de ataque y defensa. La verdad es que para ser una baraja de nivel 5 tampoco es que sea pasmosa.



2 MUROS. Es una baraja que, contrariamente a lo que pueda parecer, es muy difícil de derrotar. El responsable es el muro de llamas, que mata a cualquier criatura que toca, aguanta diez puntos de daño (más si le añades eter) y vuela. Absolutamente brutal. La idea de la baraja es aguantar el ataque enemigo con los muros mientras se potencian los canales de eter con geiser y volcán. Con canibalismo se contrarresta en cierto modo a los hechizos de daño directo. Para matar al mago contrario se usa el conjuro de cometa.

3 ORCOS. Es una baraja parecida a Ogros, pero que depende más de la combinación. Un orco solo no es gran cosa, pero un grupo de ellos son de temer. El guardián orco sólo puede atacar cuando lo hacen otros orcos a la vez, pero dado que el guerrero orco otorga vandalismo a todos los orcos (y una bonificación de +1/+1), es poco probable que falten voluntarios para acompañarle. Gracias al desasosiego del anciano orco, los orcos que atacan también pueden defender, así que la combinación es fenomenal.

Una llave en el engranaje



Hay veces en las que ciertas cartas son inútiles. De poco te sirve la lamedura de la llama si el oponente no usa encantamientos, o el viento de llamas si no tiene criaturas voladoras. Procura aguantar la carta en la mano tanto como puedas: si se descarta volverá al mazo y te puede volver a salir.

4 KOBOLDS. Se basa en un combo de dos criaturas que resulta de lo más insidioso: el chaman kobold y el anciano kobold. El chaman puede, a cambio de un descanso, causar un punto de daño a cualquier criatura o al mago enemigo. El anciano kobold, a cambio de un descanso, despierta a todos los kobolds (exceptuando a los ancianos). Esto supone que por cada anciano kobold que tengas, todos tus chamanes podrán usar su habilidad una vez adicional. O sea, que con un anciano y dos chamanes, puedes hacer cuatro puntos de daño por turno, repartidos como quieras. Una posibilidad brutal si lo piensas friamente.

5 RATAS. Combina la habilidad de necrófago de los diferentes tipos de rata (que consiste nada más y nada menos que en devorar cadáveres del cementerio) con el conjuro de tumbas ardientes (que causa dos puntos de daño por cada criatura que cada mago tenga en el cementerio). No hace falta que especifiquemos (resulta obvio a todas luces) que la habilidad de necrófago en este caso es mejor usarla en el cementerio propio, nunca en el del oponente. Las ratas suelen ser criaturas débiles, pero con el encantamiento de fuerza menor mejoran sus posibilidades notablemente y se convierten en enemigos a tener en cuenta.

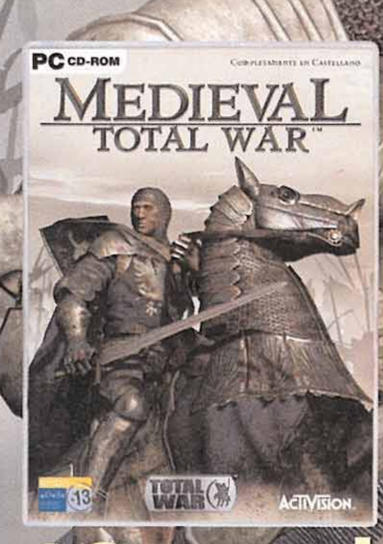


Gran Concurso

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

MEDIEVAL
TOTAL WAR™

¡¡Una edición sólo para coleccionistas!!



SORTEAMOS:
10 copias del juego autografiadas por los miembros de The Creative Assembly

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de diciembre de 2002.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: mm95medieval

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

Total War. Medieval: Total War Software C The Creative Aseembly TM Limited. All rights reserved. Total War. Medieval: Total War and the Total War logo are trade marks of The Creative Assembly TM Limited in Europe, the United States and/or other countries. All riths reserved. Published and distributed by Activision Publising, Inc. and its affiliates. Activision is registered trademarks of Activision Inc, and its affiliates. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Micromanía











Warcraft III

LOS MUERTOS VIVIENTES son una raza ideal para realizar ataques tempranos y expandirse con velocidad. En esta lupa te enseñamos cómo sacar partido de sus habilidades.

1 EL ORDEN DE CONSTRUCCIÓN inicial de los muertos vivientes es muy sencillo, porque sólo tienes que preocuparte de manejar un peón (en este caso acólito). Pon a los acólitos iniciales a sacar oro y al necrófago a talar. Encarga tres acólitos más y pon el punto de salida en la mina. No esperes y saca un acólito de la mina para que invoque un altar y un zigurat. Devuélvelo a la mina y sácalo cuando tengas oro suficiente para una cripta. A estas alturas el tercer acólito estará listo y ocupará la plaza vacante de la mina, con lo que tendrás un acólito libre para realizar otras construcciones, concretamente, un cementerio y otro zigurat.





2 LOS ZIGURATS de los muertos vivientes tienen la ventaja de que pueden transformarse en torres del espíritu (tan pronto como construyas un cementerio) sin perder su facultad de proporcionar comida para tu ejercito. El error más común entre los novatos es convertir todos sus zigurats en torres del espíritu. No te hace falta. Convierte sólo uno, para proporcionar una defensa básica, y no hagas más torres a menos que de verdad lo necesites. Lo ideal es que, tras llegar a 40 de comida, los siguientes zigurats que construyas sean invocados cerca de una mina.

Mejor héroe



Si estás empezando a jugar con esta raza, te recomendamos que tu héroe inicial sea el Señor del Terror, y que te procures unidades de melé para que se beneficien de su aura vampírica.
"Sueño" es una habilidad útil y fácil de usar, y te viene muy bien para cazar "creeps" y ganar experiencia rápido.

3 LOS NECRÓFAGOS son la herramienta básica de los muertos vivientes para defender su base. Simplemente coge a los que están talando madera y lánzalos contra los atacantes. Tienes que recordar que un necrófago ocioso es un necrófago desperdiciado: si estás amasando un ejército de necrófagos, ponlos a talar madera mientras esperas a tener suficientes para atacar. Nunca está de más ir acumulando materiales...

4 LA PRODUCCIÓN DE ORO de los muertos vivientes pasa por invocar una mina de oro encantada. La ventaja es que te sale mucho más barato de invocar que toda una necrópolis, con lo que puedes expandirte muchísimo antes que otras razas. Sin embargo, date cuenta de que no puedes usar pergaminos de portal de ciudad para acudir en ayuda de una mina, y tus acólitos están muy expuestos mientras trabajan en ella, con lo que es necesario que te asegures de colocar algún tipo de defensa cerca de tus trabajadores.

5 LAS VENTAJAS de los muertos vivientes son mayores después del parche 1.3, y ahora cuentan, sin duda, con las mejores fuerzas aéreas de todo el juego. Además, con las mejoras introducidas al lich (muy en especial con la automatización de la armadura de hielo), no tienen nada que envidiarle a los temidos héroes de los humanos. Tienen el inconveniente, eso sí, de que no pueden construir torres en cualquier parte (necesitan terreno infestado) y que sus armas de asedio puro se limitan simplemente a la catapulta. Sin embargo, tienen un gran potencial para efectuar ataques rápido y por sorpresa, y su base es la que requiere menos microgestión de todo el juego.

FIFA 2003

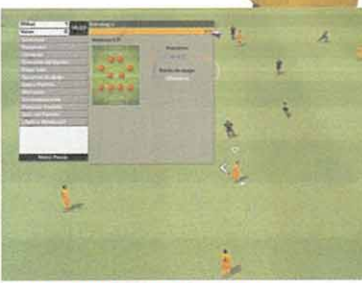
SENTAMOS LAS BASES del fútbol colectivo que deberéis desplegar sobre el terreno de juego para superar a una IA que exige nervios de acero y supervisión... de juego.



■ **LA POSESIÓN DEL BALÓN** es la clave. Deja que tu jugador reciba el esférico y lo controle, tendrás tiempo de elegir a quién pasarlo.



■ **APOYARSE EN TODAS** las líneas cediendo el balón hacia atrás nos permite mantener la posesión y abre la puerta a los desmarques.



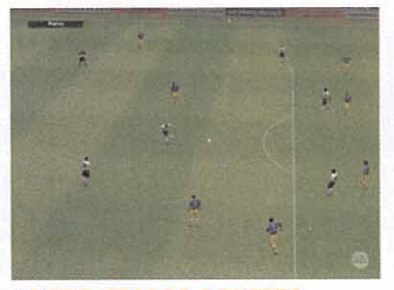
■ **EL ESQUEMA TÁCTICO** más efectivo por regla general es el 4-4-2 ofensivo, porque aúna juego a las bandas con el doble pivote.



■ **LOS DEMARQUES** son la mejor medicina contra las defensas numantinas, nunca os canséis de apretar el botón de desmarque.



■ **LA CIRCULACIÓN** del esférico en torno al área grande del rival debe ser la tónica del juego ofensivo, con continuos desplazamientos entre los laterales y centrocampistas.



■ **LOS DISPAROS A PUERTA** desde la frontal del área son un buen recurso porque los centrales están cubriendo a los delanteros y conseguiremos saques de esquina.



■ **LA ESTRATEGIA DEFENSIVA** pasa por olvidarse del marcaje al hombre a favor de posicionarse tapando las líneas de pase para interceptar el balón.



■ **SI DESBORDAN** nuestro centro del campo es aconsejable retroceder la línea de cuatro hasta el área grande para reducir los espacios y proteger la portería.

RollerCoaster Tycoon 2

EL EDITOR DE MONTAÑAS RUSAS es una herramienta obligada para los magnates imaginativos. Aquí va una ayuda para que vuestros primeros pasos como ingenieros estén plagados de éxito y construyais las mejores montañas rusas del mundo.

EL INDICADOR DE ALTURA es una gran ayuda a la hora de unir vías elevadas y cerrar circuitos. Y recuerda que ninguna subida puede ser más alta que la bajada anterior.

EL JUEGO INCLUYE muchas montañas prediseñadas que garantizan buenos niveles de acogida. Frightmare y Medusa son quizá los mejores ejemplos.

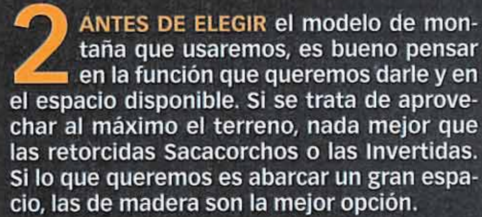
CREAR UNA ATRACCIÓN a medida en pleno juego entorpece la partida. Lo mejor es salir al editor, diseñarla, guardarla y construirla como un modelo prediseñado.

SI EL NIVEL GENERAL del parque es muy bajo pese a tener las mejores atracciones, habrá que añadir escenario y sobre todo zonas verdes, que a su vez necesitarán personal.

UNA CARENCIA DEL EDITOR muy a tener en cuenta es que no es capaz de grabar las zonas con agua o los desniveles del terreno.

TODA MONTAÑA IMPORTANTE debe tener un mecánico asignado a patrullar sus proximidades por si las moscas. Cuanto menos tarde en ser reparada, más rápido amortizaremos la inversión inicial.

Pasos finales



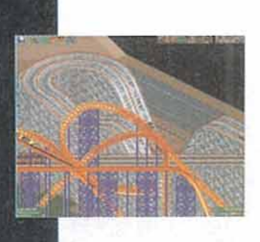
1 **ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA** como túneles, paredes, letreros, fuentes o tramos acuáticos son muy útiles a la hora de subir el grado de entusiasmo de una atracción. Ello determina cuál es la atracción favorita de los visitantes, y si escasean los fondos siempre podemos ir añadiendo detalles conforme avance la partida.

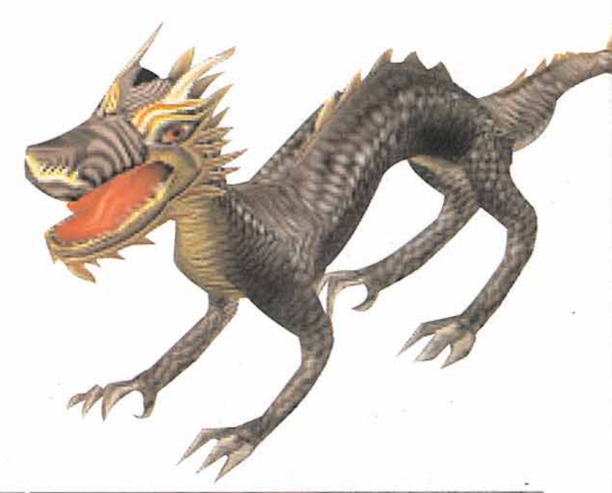


2 **ANTES DE ELEGIR** el modelo de montaña que usaremos, es bueno pensar en la función que queremos darle y en el espacio disponible. Si se trata de aprovechar al máximo el terreno, nada mejor que las retorcidas Sacacorchos o las Invertidas. Si lo que queremos es abarcar un gran espacio, las de madera son la mejor opción.



3 **CUIDADO CON LA PRESIÓN** lateral a la hora de trazar las curvas. Si la prueba inicial da resultados de alta presión negativa, el grado de náusea subirá y la gente se negará a montar en la atracción por razones evidentes (quiza un montón de masoquistas se animen...). Las curvas peraltadas y las secciones de frenada son nuestros mejores aliados en este sentido.





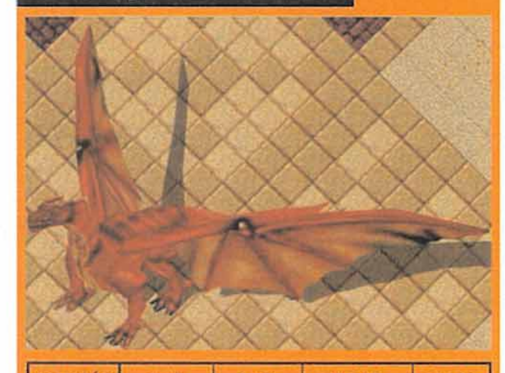
Ultima Online

LOS CAMPEONES son criaturas invocadas muy difíciles de ver y aún más difíciles de matar. Este mes empezamos una mini serie en la que hablaremos de ellos.

1 LOS CHAMPIONS son seres únicos en el juego, muy del estilo a los "Ubber-enemigos" de juegos como «EverQuest» o «Camelot». Es muy difícil llegar hasta ellos. Matarlos es casi imposible.

2 PARA PODER INVOCAR a un Campeón tenemos que llegar a una de las áreas donde se encuentra su "criadero" (spawn) y una vez ahí, eliminar suficientes monstruos de su "cohorte" en intervalos de 10 minutos. En la proximidad de ese "spawn" habrá una capilla que se irá llenando con velas blancas conforme vayamos matando enemigos. Si conseguimos acumular cinco velas blancas antes de 10 minutos, el flujo de enemigos se interrumpirá y pasaremos al siguiente nivel de spawn. Al acabar con éxito un spawn, desaparecerán todas las velas blancas y en su lugar habremos ganado una vela roja, que indica que hemos superado ese nivel. Suele haber unos 15 "spawns", así que el tiempo mínimo para poder invocar a un Campeón es de 15x10= 150 minutos (2 horas y media).



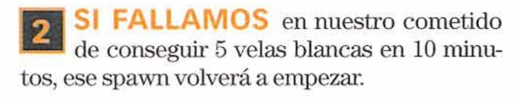


CAMPEÓN	1 a 5	6 a 9	10 a 13	14 a 16
Semidar, Abyss	Mongbats/ Imps	Gargolas/ Arpías	Gárgolas fuego/ Piedra	Demonios/ Sucubos
Mephitis, Aracnido	Escorpiones/ Arañas	Therathans	Dread Spider/ Therathan	Elemental veneno
Riktorr, Sangre fría	Lagartos/ Serpiente	Ophidian	Drakes	Dragones
Lord Oaks, Bosque	Pixies/ Shadow Wisp	Wisp/ Ki-Rin	Centauros/ Unicornios	Ethereal Warriors
Baracoon, Alimañas	Ratas/ Lodos	Lobos/ Hombre Rata	HellHounds	Serpientes de plata
Neira, No muertos	Ghouls/ Espectros	Momias	Liches	Lord Lich


1



2



2 SI FALLAMOS en nuestro cometido de conseguir 5 velas blancas en 10 minutos, ese spawn volverá a empezar.

3 SI FINALMENTE CONSEGUIMOS las 15 velas rojas en el altar, es decir, hemos superado todos los spawns uno tras otro, entonces aparecerá el Campeón. Si lo anterior nos ha parecido difícil, esto es casi imposible. Los campeones son criaturas que hacen mucho daño y tienen mucha vida.


3

4 UNA TAREA TAN DIFÍCIL debe tener una recompensa que merezca la pena. Cuando se consigue matar a un Campeón, aparecerá dentro del backpack (mochila) de cada jugador un pergamino de "competencia". Estos pergaminos facultarán al personaje para subir una habilidad (aleatoria, que conste) por encima de los 100 puntos reales máximos.


4

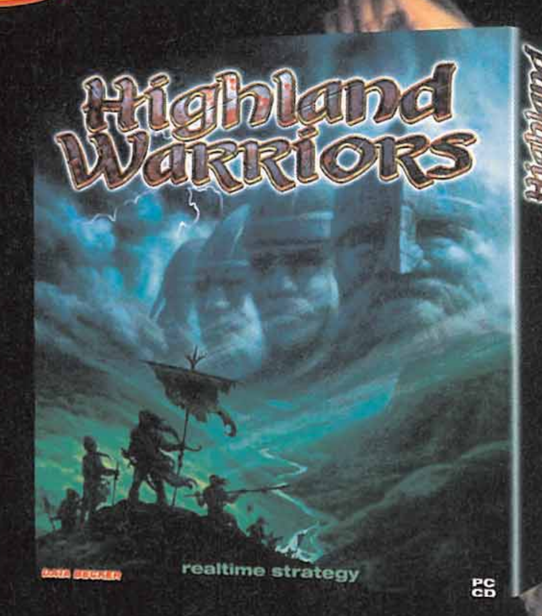
5 LOS PERGAMINOS pueden ser de +5, +10, +15 ó +20 puntos, hasta un máximo de 120 puntos en una habilidad. Cuando tengamos más de 100 puntos reales en una habilidad (hasta hace poco, el máximo posible) nuestro título en dicha habilidad pasará de "Grandmaster" a "Elder". Evidentemente, además de dichos pergaminos, los Campeones (y su horda de criaturas) también dan un buen tesoro en forma de objetos, dinero y pergaminos de los normales, pero suele ser muy aleatorio. Ah, también darán una calavera como recompensa que sirve para enfrentarnos al Campeón final. Existen un total de seis Campeones, y si conseguimos derrotarlos a todos podremos acceder al Campeón de Campeones, depositando en la Sala de las Estrellas las seis calaveras que hemos ido ganado poco a poco.


5

Gran Concurso

¡¡Conquista Escocia!!

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA! ¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!









Participa en nuestro concurso y llévate tu juego

SORTEAMOS: 20 COPIAS DE HIGHLAND WARRIORS

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de diciembre de 2002.

www.highlandwarriors.com

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: **mm95data**

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.



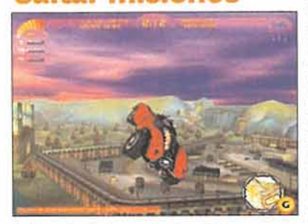
DATA BECKER



ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Carmageddon 3: TDR 2000
Saltar misiones



Introducir los siguientes códigos:
hereComesTrouble Activar los trucos
winMission Acabar el nivel

Conflict Desert Storm
Tanques



Todos los tanques tienen un blindaje muy fuerte en las partes frontales y laterales, sin embargo el blindaje en su parte trasera suele ser mucho menor. Por lo tanto con un cohete dirigido a la parte trasera del tanque, en la mayoría de los casos explotará. Por otro lado, si quieres acabar con los tanques que poseen enlace de satélite en su parte superior, dispara a ese enlace (en la parte de arriba del tanque) y explotará.

Disciples 2: Dark prophecy
Códigos

Pulsa **ENTER** durante el juego, e introduce los siguientes códigos:
Mana y oro a 9999:
moneyfornothing
Todos los puntos de movimiento: **borntorun**
Curar a todo el grupo: **help!**
Ganar misión:
wearethechampions
Mapa completo:
herecomesthesun
Revive unidades caidas:
lifeisacarnival

Dungeon Siege
Pociones



¿Necesitas algunas pociones? Pulsa intro y escribe "**+potionaholic**" (sin las comillas). Obtendrás tres pociones de salud y tres pociones de súper poder.

Fallout II
Sin problemas de dinero



Consigue un trozo de metal sin refinar, llévalo a las Colinas rotas **(Broken hills)** dáselo a uno de los personajes que hay en la planta de energía, espera un día, entonces él pedirá que se lo vendas y te ofrecerá 500 dólares por él. Coge ese dinero y sigue hablando con este personaje siempre diciendo lo mismo. Cada vez que lo hagas te dará **1.500 dólares.** Pronto conseguirás por lo menos 300.000 dólares. Simplemente debes de hablar con él eligiendo las opciones primero 3 y luego 1, así podrás conseguir todo el dinero que necesites.
Otro truco para hacerte rico: ve a **San Francisco**. Hay dos tenderos, que poseen todo lo que necesita un elimina-mutantes. Sólo necesitas comprar lo que quieras al vendedor, una vez hecho, simplemente agarra al tendero y vuelve a conseguir tu dinero, prueba a grabar antes de hacerlo por si algo sale mal.

FIFA 2003
Despejes titánicos

Pulsa repetidamente y con la mayor velocidad posible la tecla de **despeje de cabeza** para llevarte la mayor parte de los balones aéreos.

Front Line Attack
Control total



Pulsa la tecla [Enter] durante el juego, ahora teclea "**i'mcheater**" y pulsa de nuevo [Enter] para acceder al modo de trucos. Ahora, pulsa de nuevo [Enter] e introduce uno de los siguientes códigos, entonces pulsa [Enter] de nuevo para activar el truco seleccionado:
Efecto: **Código**
Destruye el objeto seleccionado: **byebye**
Mapa completo: **eagleeye**
Dañar edificios enemigos: **ups...**
Conseguir el dinero indicado: **moneymoneymoney <cantidad>**
Destruir todo: **hastalavistababy**
Curar todas las unidades: **strongman**
Todos los enemigos destruidos: **gotohell**

Truco del mes





UNREAL TOURNAMENT 2003
Inmortal

Pulsa la tecla "~" o bien el tabulador (tecla TAB) para acceder a la consola rápida. Teclea a continuación uno de estos comandos:

Código: Descripción
God: Activar modo Dios
Amphibious: Respiración bajo el agua
Fly: Modo Vuelo
Ghost: Caminar a través de las paredes
Walk: Volver al modo de andar normal
Invisible: Activar invisibilidad (true / false)
Teleport: Teletransporte a donde apunta la mirilla
AllAmmo: Munición a tope en todas las armas que posees
Allweapons: Te da todas las armas
Loaded : Te da todas las armas y municiones (combo de allammo y allweapons).
SkipMatch: Ganas el desafío actual y pasas al siguiente
JumpMatch: Saltar a una posición de la rama de escenarios.

Gothic
Modo dios

Pulsa "**S**" (o "B" si tienes la versión 1.07 del juego) para entrar en la pantalla de estatus. Teclea la palabra "**marvin**". Pulsa S para volver otra vez al juego, verás las palabras "marvin-mode". Pulsa F2 para abrir la consola y escribe "cheat god" (todo esto sin las comillas).Ahora ningún enemigo podrá matarte.

Heavy Metal F.A.K.K. 2
Invencibles



Desde el menú principal del juego, entrar en la sección "Video/Audio" y pulsar el botón "**Avanzado**".
En la ventana que se abre, marcar la casilla "**Console**".
Reiniciar el juego.

Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

Micromanía

Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

Cargar una partida y pulsar la tecla situada encima del tabulador, que en la mayor parte de los teclados españoles se corresponde con la tecla "\". Se abrirá una consola donde es posible introducir órdenes. Basta con teclear los comandos citados a continuación y volver a pulsar la misma tecla para salir de la consola.

NOTA: En función del parche instalado –existen, como mínimo, dos-, es posible que algunos de los siguientes códigos no funcionen.

god: Julie se vuelve invulnerable. Si se teclea otra vez, se desactiva el efecto.
wuss: Otorga todas las armas.
give all: Otorga todas las armas y todos los objetos.
health 100: Restaura la salud.
notarget: Desactiva la inteligencia artificial de los enemigos.
hide: Invisibilidad.
show: Desactiva la invisibilidad.

Hitman II
Accede a todas las misiones



Busca dentro del directorio del juego el fichero Hitman2.ini mediante el bloc de notas modificando la siguiente línea: **DefaultScene=AllLevels/logos.gms** por: **DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gms**
Ahora, arranca el juego y podrás acceder a un menú para seleccionar la misión en la que deseas jugar.

Icewind Dale 2
Códigos



Activación de los trucos por teclas en el juego: ctrlaltdelete:enablecheatkeys()
Trucos durante el juego: Utiliza uno de los siguientes códigos durante el juego para obtener la ventaja indicada después de haber usado el código ctrlaltdelete:enablecheatkeys().
Ir hacia adelante por las secuencias de personajes: **[Ctrl] + A**
Ir hacia atrás por las secuencias de personajes: **[Ctrl] + S**
Repetir la introducción del capítulo: **[Ctrl] + C**
Girar el personaje seleccionado: **[Ctrl] + F**
Seguimiento de la información del área: **[Ctrl] + M**
Tele transporte de grupo al cursor de ratón: **[Ctrl] + J**
Matar unidad seleccionada: **[Ctrl] + Y**
Matar monstruo o quitar del grupo: **[Ctrl] + K**

Legoracers 2
Personajes

Para jugar como Martian **sigue esta secuencia** en el menú principal: derecha, izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, arriba.

Medieval: Total War
Códigos



Introduce alguno de estos códigos en el mapa de campaña:
Oro: **.mefoundsomeau.**
Plata: **.mefoundsomeag.**
Cobre: **.mefoundsomecu.**
Hierro: **.viagra.**
Mapa completo: **.matteosartori.**
1 millón de Florines: **.deadringer.**
Construir más rápido: **.worksundays.**
Todas las unidades y edificios: **.badgerbunny.**
Jugar con Rebeldes : **.conan.**

Morrowind
Teletransporte limitado



Si en algún momento te quedas atascado con algún elemento del escenario, puedes probar este truco de teletransporte limitado para desatascarte. Abre la consola (pulsando la tecla que hay encima del tabulador, \) y escribe "**FixMe**" (sin las comillas).

Mundial FIFA 2002
Más equipos



Para desbloquear todos los equipos nacionales americanos debes ganar la Copa del Mundo con cualquier equipo de la **CONMEBOL** o **CONCAFAF.**

NBA Live 2001
Tiro fácil

Elige la táctica de ataque en jugada al poste bajo y cuando la reciba el pívot sólo tienes que esperar a que le hagan un dos contra uno para doblar el pase a un alero situado en la línea exterior, que podrá elevarse y tirar a canasta sin oposición.

Need for Speed: Hot Pursuit 2
Coches baratitos

Para hacer que los coches resulten extremadamente fáciles y baratos de adquirir, abre el archivo "**cars.ini**" que hay en el directorio del juego, y cambia el valor de "**price**" y "**nfsprice**" a 10. Eso sí, antes de tocar nada haz una copia de seguridad del archivo.

Truco del lector

WARCRAFT III
Nuevas Unidades



En la fase de la Caida de Silvermoon, de la campaña de Muertos Vivientes, construid una Banshee e investigad el entrenamiento a Banshee Jefa, para poder usar el hechizo de Posesión. Usando este hechizo en un campesino de los Altos Elfos, podremos construir con él las estructuras de esta raza, incluyendo el Cuartel y el Altar de los Reyes, con todas las unidades propias de ambas, hasta el límite de población.

Daniel Longo García

Need For Speed Porsche
Deportivos a elegir



Para tener acceso a todos los coches sólo tenéis que entrar en el modo multijugador y seleccionar la opción de conexión "**punto a punto**" (peer to peer) y elegir "correr solo".

Neverwinter Nights
Teletransporte



El truco: Pulsa la tecla que hay encima de TAB ("\") para abrir la consola y escribe "**DebugMode 1**" (sin las comillas, respetando mayúsculas y minúsculas). Luego coloca el cursor donde quieras teletransportarte y pulsa la tecla "**+**" en el teclado numérico.

No One Lives Forever 2
Diversos trucos

Dentro de una partida, pulsa la tecla "**T**" para abrir la consola de comandos. Luego, teclea "**god**" para ser invencible, "**kfa**" para obtener todas las armas e ítems, "**mods**" para añadir complementos a tus armas, "**poltergeist**" para hacerte invisible, "**maphole**" para saltar de nivel, entre otros.

Prisioner of War
Algunas ventajas

Introduce estos códigos que te ofrecemos a continuación en la pantalla de "passwords" del juego.
QUINCY: Visión oculta de los guardas
MUFFIN: Tamaño de guardas secreto
DINO: Objetos ilimitados
FOXY: Modo de arriba a abajo
BOSTON: Modo primera persona
FARLEYMYDOG: Todos los secretos
DEFAULTM: Capítulos por defecto
GER1ENG5: Todos los capítulos.

La comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

El ocaso de Cryo

Con tristeza, nos hemos enterado de la desaparición de una de nuestras compañías de referencia. Durante una década, Cryo ha apostado por la publicación de aventuras gráficas, cosechando un gran éxito en Europa. En España su aceptación ha sido menor, pues aquí las aventuras en primera persona nunca han sido bien acogidas. Otras compañías, como Arxel Tribe o Microids se han dado cuenta a tiempo, y han abandonado los juegos subjetivos para mostrar al protagonista en pantalla, con memorables resultados, como «Syberia». Cryo siguió fiel a su estilo, pero fue el fracaso de sus arcades y juegos de estrategia, lo que firmó su defunción. Los aventureros la echaremos de menos.

ANACHRONOX

JDR

¿En castellano?

He descubierto el magnífico (a mi parecer) juego «Anachronox» y me he encontrado con un problemita: está en inglés. ¿Existe algún parche que cambie el idioma, aunque sea sólo los textos?

Ivan Amaro Dobarro



Oficialmente no ha salido nada, y tampoco tenemos noticias de que algún grupo de aficionados se haya animado a traducirlo. La verdad es que es una pena, porque el juego es bueno de verdad y merece mucho la pena jugarlo si eres aficionado al rol.

ACTUALIZAR HARDWARE

HARDWARE

Equipo suficiente

Me encantan los videojuegos, pero, como a todos, el hardware me trae de cabeza. Tengo un AMD XP 1.5 GHz, una GeForce 2 MX 400 y 256 MB de RAM DDR. El problema es que no sé cuándo debo actualizarlo y he pensado que lo mejor es hacerlo justo cuando saquen «Doom 3». Además, habrán mejorado muchísimo las tarjetas de 40 bits (Radeon 9700, el nv30 de Nvidia), así que espero que me aconsejéis sobre mi próxima actualización.

Mikel Torres

La verdad es que por el momento tienes equipo de sobra para disfrutar de los juegos actuales, y quizás cambiar la tarjeta gráfica por una Radeon 9700 o una GeForce4 Titanium 4600 sería lo más aconsejable para que pudieras acceder a la máxima configuración gráfica. Respecto a una posterior actualización, aplaudimos tu idea de esperar a «Doom 3», pero ten en cuenta que siempre estarán a punto de salir nuevos "inventos" de hardware, nunca es posible adquirir lo último de lo último sin que sea superado en pocas semanas. Ya sabes.

LA AMENAZA FANTASMA

AVENTURA

La pieza del podracer

Hola micromaníacos. Hace un par de meses compré «La Amenaza Fantasma» y me he quedado enganchada. Estoy en la carrera de vainas. Le han robado una pieza a Anakin, sigo al bicho azul hasta una habitación en lo alto de una montaña, pero me dice que él no tiene la pieza. Entonces ahí me quedo atascada y no se qué hacer. Por cierto, ¿no tendréis algún truco para ser invencible?

Nuria Blanch



En efecto, el bicho dice la verdad, él no tiene la pieza. Examina la pared donde se acurruca, y extrae el bloque de distinto color, para desvelar un pasadizo secreto. Para acabar con el ladrón jefe, sitúate en la entrada, sobre la primera baldosa con el cañón emergente, y lánzale varias granadas. Para ser invencible (por si lo necesitas), pulsa la tecla de Retroceso, e introduce el código "HEAL IT UP" (sin las comillas), y después la tecla Enter, cada vez que quieres recuperar toda la vida.

Microencuesta

¿Qué ambientación prefieres para un juego de estrategia?

Mal que pese a los puristas, la ambientación preferida en lo referente a juegos de estrategia resulta ser la fantasía heroica, con un 53% de los votos, seguida por la ciencia-ficción, con un nada modesto 36% (¿«Starcraft»?). Tanto un resultado como otro indica que al jugador le interesa más la capacidad de sorpresa que ofrecen los entornos ficticios que la intención de verosimilitud o el rigor histórico, categoría que se ha tenido que contentar con el 11% restante.

El próximo mes:
¿Cómo afrontáis la compra de un juego?

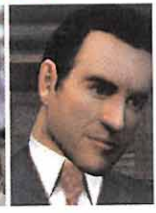
- Los pruebo antes
- Me fío de las revistas
- Depende del autor del juego
- Veo pantallas y vídeos

Mándanos tu respuesta a lacomunidad@micromania.es y participa en nuestros sondeos.

Curiosidades

¿Se parece?





Esta curiosidad nos la manda Ricardo García, que nos apunta el (enorme) parecido razonable que hay entre el protagonista de «Mafia» y el actor que hace de "Cole" en la serie "Embrujadas", Julian McMahon. ¿Casualidad o inspiración? Esa es la pregunta que nos hacemos todos los aficionados. Venga, todo el mundo a buscar las siete diferencias entre las dos fotos.

Castillos



Quizá el aburrimiento es la madre de todos los vicios, pero en este caso parece al contrario... Y si no, fijaos en la foto. Los participantes de esta partida decidieron dejar las ametralladoras para, ni cortos ni perezosos, hacer un majestuoso castillo humano. La cosa requiere paciencia, como mínimo. Y es que el mundo online nunca dejará de sorprendernos...

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e-mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/De los Vascos, 17. 28040 Madrid



■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

BALDUR'S GATE 2

■ ROL

Memoria caché



Cuando voy a conectar para jugar en modo multijugador me pide mas de 250 megas de memoria cache, yo pongo 260 doy a aplicar y a ok, también a comprobar y todo bien. Voy a conectar y me vuelve a pedir mas de 250 megas, voy a configuración y tengo 260, y no sé qué hacer para que me funcione.

Tomy Domínguez Asenjo

Prueba con esto: en vez de asignar una cantidad fija, deja que sea Windows el que asigne dinámicamente el tamaño del archivo de paginación (sólo tienes que marcar la opción correspondiente y el sistema lo hace todo). Eso suele funcionar con la mayoría de los juegos. Si ves que no, nos vuelves a escribir y pensamos otra cosa para solucionar tu problema.

EL CAPITÁN TRUENO

■ AVENTURA

El barco pirata

Hola. Estoy atascado en «El Capitán Trueno y la Espada del Toledano». Estoy en Almuñecar, quiero alistarme en el barco. El marinero me pide el arma más grande, pero yo le doy la lanza y no la acepta. ¿Qué ocurre?

Rosano

En efecto, el arma que debes entregarle es la lanza, formado por el palo de escoba roto con el martillo, y el hierro. Si no la acepta, es porque también debes haber cumplido otros dos requisitos: pelearte con alguien (enséñale el diente) y un parche para el ojo. Aún así reclutarán a otro, pero si le intimidas con Goliath te dará el puesto a ti.

COLIN MCRAE

■ VELOCIDAD

Retraso

He visto que juegos como «Colin McRae 3.0» ya han salido para PS2 e incluso para Xbox, ¿cuándo saldrá la versión para compatibles y a qué se debe este retraso?

Angel Díez

En principio la versión PC de «Colin McRae 3.0» estará disponible en enero. El retraso se debe a la realización del multijugador en Internet.

Pasatiempos 1



¿Cuál de los siguientes aviones no aparece en «IL 2 Sturmovik»?

A) P-39 Airacobra
B) Heinkel He-111
C) P-51 Mustang

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

■ SIMULADOR

Compras

Ahora que se acerca la navidad (y con ella ingresos extra) me gustaría saber si me conviene comprarme «IL 2 Sturmovik» o esperar un poco y hacerme con «Combat Flight Simulator 3».

Pedro Oriol



Tu pregunta no tiene una respuesta sencilla. Por lo que hemos podido ver en la versión de evaluación, el simulador de Microsoft incluye buenas dosis de táctica y estrategia, mientras «IL 2» es simulación de vuelo pura y dura, y mucho más realista. Las opciones son variadas, pero quizá «IL 2» te satisfaga más si eres un auténtico purista.

Lenguas de trapo

"Los malos juegos existen porque muchos diseñadores se creen mucho mejores de lo que son en realidad."
Corey Cole, creador de la saga «Quest for Glory»

"Intentamos introducir terrenos fértiles [...], de manera que cuantas más granjas tuviéramos, más población podríamos conseguir, pero tuvimos que quitarlo porque la gente no espera pensar así en un juego de estrategia."
Ian Fischer, diseñador principal de «Age Of Mithology»

"Si no hemos incluido un nivel de juego fácil (junto al medio y difícil) ha sido para no eliminar la tensión del juego."
Mathieu Ferland, productor de «Splinter Cell»

"La prensa piensa que un juego con pistolas, tiene que ser un arcade. Para no confundirlos sólo haremos aventuras sin pistolas, o juegos con pistolas que sean realmente arcades."
Charles Cecil, creador de «Broken Sword III», en respuesta a las malas críticas de «A Sangre fría».

"Los móviles son la próxima meta del videojuego. Ya hay unos 800 millones de celulares en circulación, y la gente cambia de terminal cada dos años, como sucede con los PCs."
John Romero, ex programador jefe de Ion Storm

"Hace tiempo que queríamos hacer un juego de superhéroes, y creo que el formato de los JDR es el idóneo para esta tarea."
Jonathan Chey, diseñador de «Freedom Force»

Pasatiempos 2

¿Sabrías decirnos qué tres jugadores del Real Madrid aparecen en esta imagen de «FIFA Football 2003»?

A) Solari, Helguera y Figo
B) Hierro, Raúl y Morientes
C) Solari, Helguera y Raúl

Dame dos



Dice el refranero que más vale prevenir que curar. Pero si ya nos han herido en combate y necesitamos una dosis extra de morfina... ¿Qué mejor que llamar a un sanitario bien provisto? Es innegable que el médico de la foto tomaba muchos Petit Suise de pequeño y por eso va "armado" con dos flamantes jeringuillas, por si las moscas. Un lujo de médico para cualquier equipo.

Larry, el pulpo



Si algún día os pasáis por el acuario de Seattle no os olvidéis de hacer una visita al pulpo Leisure Suit Larry. No, no se trata de un viejo verde con unas manos demasiado largas, como el protagonista del famoso videojuego del mismo nombre, sino de un verdadero pulpo en toda regla, bautizado así por su inusitada actividad sexual. La leyenda sigue viva...

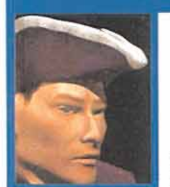
A tortas



Los chicos de Blizzard se han dejado la piel incluyendo homenajes y guiños ocultos en «Warcraft III». Por ejemplo, en esta pantalla de la primera fase de la campaña de no-muertos, en el centro de un pueblo podemos observar a los dos personajes de la excelente película "El Club de la Lucha", Robert y Tyler, dándose de guantazos ante una muchedumbre asombrada.

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Escuela de estrategas



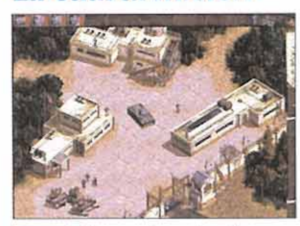
El Miliciano Partizano

Esperen un momento…

Estoy seguro de que esta es la última columna donde esperaríais leer algo sobre consolas. Este mundo y el de los juegos de estrategia bélica jamás han disfrutado de un futuro conjunto brillante, debido tanto al exceso de celo por parte de los distribuidores de "software" para esquivar lo que consideran productos "minoritarios". Lo que no deja de llamar la atención es que una franquicia con tanta solera como «Starcraft», con tantos seguidores que todavía se desviven por este juego y de cuya aún lejana secuela se habla y discute en todos los foros de Internet, produzca un título como «Starcraft: Ghost», en la mejor tradición de acción en tercera persona, que no sólo se aparta totalmente del género de estrategia al que pertenece la saga en cuestión, sino que, por increíble que pueda sonar, ni siquiera contará con una versión para nuestros ordenadores domésticos. ¿Cuál era el problema?

COMMANDOS
ESTRATEGIA

La cuarta mision



Tengo al marine listo en el barco, y he acabado con todos los alemanes fuera de los muros del cuartel general y la parte entre los muros interior y exterior. Le quedan dos balas al francotirador y puedo utilizar el camión o la moto con el conductor. El tren está parado. A partir de ahí, no puedo avanzar de ninguna manera. ¡Ayudadme, por favor!"

"Un histérico"

La forma más sencilla de entrar en el cuartel es atacar desde el sur, tras eliminar a los guardias de la puerta. Atraviesa los dos arcos antes del edificio sin ser visto por la patrulla y una vez dentro, haz que el zapador derribe el arco con una granada, eliminando los guardias que aparezcan de uno en uno desde la parte trasera de la casa. Coloca una carga en el edificio y escapa con todos en la lancha.

CÓMO VOTAR
REVISTA

El sistema de votación

Hay muchas aventuras gráficas mejores que «Leisurre Larry VII» , pero es con la que mejor lo he pasado, por eso quisiera votar por ella, aunque no tengo claro el sistema de votos. ¿Los cinco votos son para cada categoría de la lista "Clásicos" y para cada una de la lista "Géneros"? ¿Es imprescindible dar los cinco votos en todas las categorías de las dos listas?

Alfonso Bastidas

Puedes distribuir cinco votos para cada una de las categorías en las dos listas. Es decir, cinco puntos para las aventuras actuales y otros cinco para las aventuras clásicas de todos los tiempos; cinco para los juegos de rol, otros cinco para los deportivos, etc. Puedes votar a un máximo de tres juegos y un mínimo de uno por categoría, y no es necesario hacerlo en todas las categorías.

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02
DEPORTIVOS

Actualización

Me gustaría saber si existe algún parche oficial que actualice la base de datos a la temporada actual, la 2002/2003.

Andrés Calcedo

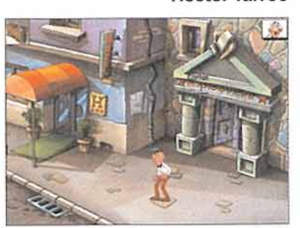
Estás de suerte, porque Sports Interactive acaba de publicar en la página oficial del juego el parche v3.9.67, que actualiza la base de datos a la temporada 2002/2003, además de incluir la liga de Corea del Sur. Puedes descargarlo de www.eidosinteractive.co.uk/games/embed.html?gmid=144

DOS VAQUEROS CHAPUCEROS
AVENTURA

La cabellera de los indios

¡Hola! Tengo el juego de Mortadelo y Filemón «Dos Vaqueros Chapuceros». Ya he comprado la mina al viejo gruñón pero ahora no sé qué hacer con ella. ¿Cómo puedo avanzar en el juego?

Héctor Tarroc



Para poder continuar, necesitas la cabellera que debes entregar a los indios. Ve al salón, habla con el extra y entrégale los folletos de la barbería. Correrá a hacerse un corte de pelo, así que sólo tienes que volver a la barbería y examinar el cubo para hacerte con la cabellera. Al entregársela a los indios, te propondrán nuevas misiones y podrás seguir avanzando.

DIABLO 2
ROL

Servidor problemático



Desde hace unos meses no puedo conectarme al servidor de Europa casi nunca (allí tengo mis personajes) aunque me deja conectarme a cualquier otro servidor sin ningún problema... Tengo una ADSL de telefónica de 256 Kb (Creo que debería ser suficiente) y un PC P4 2 GHz con 1GB de RAM y una Titanium 4600 (¿aún no es suficiente?)

Joan Roig

Obviamente, no se trata de un problema de tu equipo, sino más bien del servidor. Puede que, por localización geográfica, tengas problemas para conectar al servidor europeo, pero no al americano (es raro, pero a veces ocurre, aunque estés en Europa). Lo único que te podemos recomendar es que te pases al servidor que te funcione mejor, aunque ello suponga renunciar a tus actuales personajes.

Quién es quién



John Romero: El César

MUCHOS AFIRMAN que Romero se inició en la industria del videojuego a principios de los años noventa, pero lo cierto es que en el 88 ya estaba dándole caña al teclado para programar la conversión C64 de «Might & Magic II».

SU BIEN LABRADA FAMA de genio le permitió formar su propio departamento en la empresa Softdisk (1990). Romero pronto desarrollaría al completo la serie de plataformeros «Dangerous Dave», inspirada directamente en el primer «Mario Bross».

LAS COSAS IBAN BIEN, así que tuvo que contratar a un grupo de programadores de soporte, entre los que se encontraban John Carmack y Tom Hall, quienes no tardaron en sorprenderle creando una demo tecnológica de «Mario Bros 3» para PC. El resultado fue tan espectacular que decidieron formar id software.

EN LA NUEVA COMPAÑIA todos se repartían las tareas por igual. Romero era el encargado de diseñar los niveles, ayudar con la programación e incluso realizar el "beta testing" de los juegos, lo que le convirtió en todo un creativo de espacios 3D virtuales.

TRAS EL ÉXITO DE «QUAKE» (1996), John decidió dejar bruscamente id software para desarrollar sus propias ideas "en libertad". De este afán creativo surgió «Daikatana», un ambicioso y larguísimo proyecto que acabó en un fracaso absoluto.

ROMERO había invertido demasiado tiempo y esfuerzo en ideas vagas e infructuosas, por lo que tras unos cuantos trabajos en Ion Storm decidió volver a sus raíces, realizando juegos de corte clásico para dispositivos portátiles.

SI OS DECIMOS que fue el dueño de un Ferrari amarillo adivinaréis fácilmente su pasión y su color favorito. Actualmente tiene 35 años, es feliz como jefe de «Monkeystone» y no tiene ninguna prisa por volver a liderar proyectos arriesgados, o al menos eso dice, porque ya se sabe que el día menos pensado...

EUROFIGHTER TYPHOON
SIMULACIÓN

Al rescate



Estoy atascado en una misión de la expansión de «Eurofighter Typhoon». Concretamente en una en la que hay que recoger a otro piloto derribado (es de las primeras misiones) sobre suelo enemigo. Siempre me da la misión por fracasada a pesar de que reviso la isla de cabo a rabo. ¿Dónde se esconde ese piloto?

Damián

Esa misión no tiene mayor complicación si sabes qué es lo que buscas. Para tu ayuda te diremos que el piloto enciende una bengala de humo morado y que suele encontrarse en la falda de una montaña. Buen rescate.

EUROTOUR CYCLING
DEPORTIVOS

Se sale a Windows

En mitad del desarrollo de la carrera el programa se sale a Windows y ni siquiera puedo grabar la partida. ¿Hay alguna solución?

Angel Duarte



Estás sufriendo uno de los "bugs" más frecuentes de este programa, que se solucionó en el parche de actualización, pero por desgracia ya no está disponible de forma oficial tras la desaparición de Dinamic Multimedia, los creadores del juego. No obstante, puedes encontrar los parches de actualización en la mejor página de fans del programa, en: http://cyclismototal.iespana.es/cyclismototal/eurotour.htm

FIFA 2003
DEPORTIVOS

Estadios personalizados



¿Van a sacar algún editor de estadios para en castellano y fácil de utilizar?

Juan Moriana

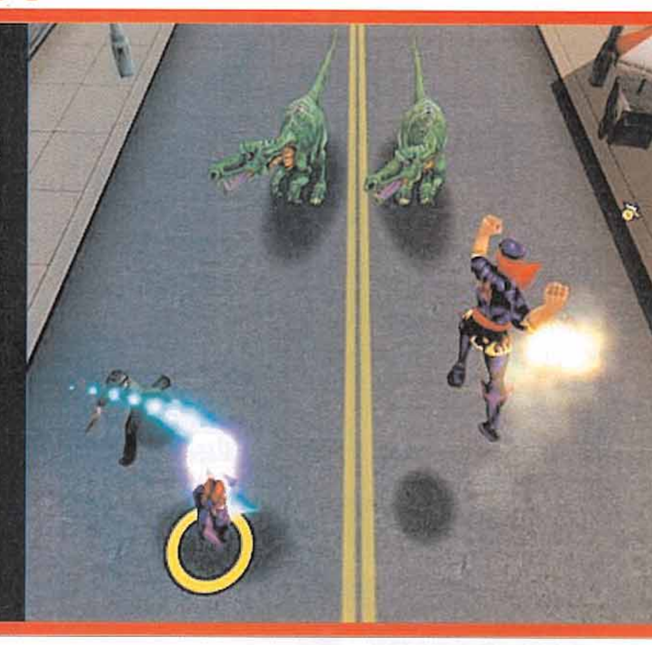
En la página del juego puedes encontrar el "Centro de Creación" (el editor oficial para actualizar las plantillas y los campeonatos, editar los gráficos de las camisetas, cambiar las habilidades de equipos y jugadores, etc...) pero no incluye un editor de estadios. No obstante, con el editor de gráficos de EA Sports (se descarga desde www.fifa2003.com), es posible acceder a las texturas de los estadios, aunque el programa es complicado de utilizar y está en inglés.

Pasatiempos 3

Muchos de los superhéroes de «Freedom Force» parecen inspirados en superhéroes Marvel. A ver si eres capaz de hacer las parejas de superhéroes Freedom Force/Marvel que son más parecidas.

1) El Diablo
2) Minuteman
3) Alchemiss
4) The Bullet

A) Doctor Extraño
B) Capitán América
C) Mercurio
D) La Antorcha Humana



Pasatiempos 4

Busca la respuesta correcta:

1. «Civilization III» tiene un modo multijugador...
A) Cooperativo
B) De uno contra uno
C) No tiene multijugador

2. «Robin Hood» es un juego...
A) De acción en primera persona
B) De estrategia tipo «Commandos»
C) Es una aventura gráfica

3. La compañía actual de Peter Molyneux se llama...
A) Bullfrog
B) Lionhead
C) Pet shop boys

Elegidos para la gloria



FIFA 2003. No os despistéis porque ya podéis apuntaros a los próximos campeonatos con «FIFA 2003» en la página www.fifaclub.tk. En esta web se celebran distintas competiciones en las que te puedes dar de alta. Luego, se realiza el sorteo, y los implicados juegan los partidos en las fechas previstas. Por el momento, el campeón del mes de septiembre ha sido EL_PAY. Ya veremos que ocurre con el título final.

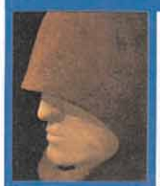


WWW.STARCRAFT.ORG, la mejor web no oficial del juego de Blizzard, ha colgado en Internet su campaña oficial, "The Shifters", contando con música y escenas de corte exclusivas. Según sus diseñadores, ningún "fan" de la serie quedará decepcionado con esta campaña, que mientras seguimos esperando como locos la llegada de «Starcraft 2», nos servirá para calmar nuestra sed de aventuras y batallas.



MATANZA EN DREADLANDS, o lo que es lo mismo, la famosa guardiana de estas tierras, Gorenaire, haciendo de las suyas. Un equipo de jugadores del servidor Antonius Bayle estaba sufriendo la acometida de Gorenaire, cuando una serie de poderosos héroes llegaron para echarles una mano. Espadas de fuego, hechizos, y la hoja afilada de los puñales de los ladrones, hicieron posible que Gorenaire pereciera con un grito angustioso de dolor.

Maníacos del calabozo



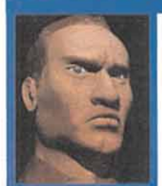
Schmendrick

Rol fluido

Últimamente, son muchos los lectores que mandan cartas y mails protestando porque se quedan atascados sin solución en alguno de los puzzles de sus juegos de rol, que a su juicio son demasiado difíciles. El problema suele estar en un puzzle complicado, que exige al usuario devanarse los sesos para dar con la solución. Algunos de los ejemplos recientes más crueles de este tipo de cosas los he encontrado en «Arcanum», aunque por supuesto, pocos juegos pueden considerarse más diabólicos en ese sentido que el mítico «Wizardry 7». En mi humilde opinión, estas cosas no están de más, pero deberían ser siempre secundarias y nunca impedir el progreso del jugador. Es decir, que quien sea capaz de resolver un acertijo difícil, que se le recompense con un objeto mágico chulo o con una subida espectacular de habilidades... cosas así. Pero por favor, señores diseñadores, no incluyan acertijos complicados de los que dependa nuestro avance en la misión principal del juego. Para eso ya están las aventuras gráficas.

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Zona arcade



El Agente Ryan

Sonido 5.1

Hoy en día podemos disfrutar de una experiencia sonora similar a la que resulta de asistir a una sala de cine. Esto, que parece una simple cuestión de invertir dinero en caros sistemas de "home-cinema", apenas tiene mérito, ya que es una mera readaptación de formatos de sonido cinematográficos. Sin embargo, en un videojuego la cosa es más compleja, puesto que los efectos se generan "al vuelo" según la situación de nuestro personaje, impidiendo el uso de formatos sonoros lineales como el Dolby Digital o el DTS. Por eso mismo, mientras no exista un estándar adaptado a recrear sonido 5.1 REAL en los videojuegos, estaremos condenados a beber de tecnologías propietarias como el EAX de Creative. Afortunadamente todavía confío en un futuro en el que las compañías se pongan de acuerdo en pro de un nuevo sistema multicanal interactivo verdaderamente eficaz y asequible. ¿Será mucho pedir?

FLIGHT SIMULATOR 2002
SIMULADOR

Aviones pequeños

@ Sé que para «Combat Flight Simulator 2» hay expansiones que incorporan aviones de combate nuevos. Mi pregunta es si para «Flight Simulator 2002» hay alguna forma de incluir aviones pero no de pasajeros sino bombarderos, cazas, etc...

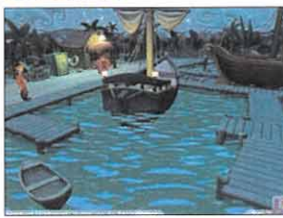
José Mª



Pues sí, es posible añadir aviones "de guerra" al simulador civil de Microsoft aunque evidentemente sólo podrás volar con ellos (nada de disparos, amigo). La compañía Just Flight suele sacar productos de este tipo compatibles con los dos simuladores de Microsoft. Te recomendamos que pruebes uno llamado «Battle of Britain. Memorial Flight» ya que ofrece la posibilidad de pilotar aviones pequeños y grandes bombarderos.

LA FUGA DE MONKEY ISLAND
AVENTURA

Termitas y juegos de amor



@ Soy un apasionado de la saga de «Monkey Island», pero aunque me dé vergüenza decirlo me he quedado colgado en la cuarta parte. ¿Me podéis decir cómo llenar el bastón de Marley de termitas? ¿Como puedo hacer para que el jugador de ajedrez se encuentre con su amada? Y otra pregunta por curiosidad, ¿se sabe algo de la quinta parte? Estoy ansioso de aventuras gráficas cachondas.

Chabacano

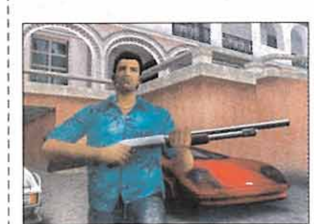
Las termitas las consigues en la tienda de cebo, usando la mano de madera. Haz enfadar a Kangu Mandril rociando alguno de sus trofeos con Eau de LeChuck o la muestra de colonia. Romperá el bastón, y encargará otro en la tienda de bastones. Ve allí, y antes de que Kangu pase a recogerlo, échale las termitas encima. Para distraer al jugador de ajedrez, simplemente pronuncia el nombre de Brittany varias veces en su oído. En cuanto a una posible quinta parte, LucasArts ha confirmado su publicación, pero aún no tiene fecha.

GTA3
ACCIÓN

¿Vice City para PC?

@ He oído decir que el «Grand Theft Auto. Vice City» para PS2 también saldrá para PC. Si es así... ¿Será una expansión de «GTA3»?

Xaviproskater



Desgraciadamente no tenemos confirmación de que Rockstar Games tenga decidido publicar «Vice City» para PC. Una pena.

Parche para XP

Desde la primera pantalla del juego, todos los menús, el medidor de vida y hasta el mapa se ocultan bajo una mancha amarilla que no deja ver nada. ¿Es un problema con las texturas de mi tarjeta gráfica?

Anónimo

Se trata de una incompatibilidad de este juego con Windows XP que Microsoft ha solucionado con el parche que puedes bajarte en: http://download.microsoft.com/download/whistler/Patch/Q306676/WXP/EN-US/Q306676_WXP_SP1_x86_ENU.exe

ICEWIND DALE
ROL

El combate final

@ Me encuentro en apuros en el combate final con Belhifet. Llevo mas de 2 horas golpeándole con dos guerreros, está en estado moribundo, y no termina de caer.

Juanma

En realidad no debería durar tanto. O puede que necesites seguir pegándole un poco más.



Nuestro consejo es eliminar primero a los golems y luego atacarle en masa. Cuando ataque a uno de tus personajes, ponlo a correr mientras el resto del grupo sigue atacándole.

IL 2 STURMOVIK
SIMULACIÓN

Nuevos retos

@ Tengo desde hace tiempo el juego «IL 2 Sturmovik» y ya casi he terminado todas las

A debate

Las expansiones: ¿Deben ser más de lo mismo o novedosas?

Parece ser que la mayoría de lectores que nos habéis mandado vuestras cartas e e-mails con vuestras opiniones coincidís en los puntos clave de este debate que os propusimos el mes pasado...
Carlos Alonso abre el debate y nos comenta que las expansiones más atractivas son aquellas que añaden nuevas armas y escenarios, sin más, ofreciendo elementos para seguir jugando.
Ana Vázquez va un poco más allá, y no se conforma con retoques sutiles; según ella, un buen "add-on" debería centrarse en mejorar cualitativa y cuantitativamente el argumento del original, alargando la experiencia de juego lo suficiente como para compensar el precio y retocando aquellos errores que se hayan detectado durante el periodo de juego del título original.
Por otro lado, Pedro Ferrer considera que hay suficientes "mods" gratuitos en Internet cuya calidad supera sobradamente la de las ampliaciones comerciales y anima a los aficionados a "currarse" niveles y campañas con los editores (que son, a fin de cuentas, lo que nos ofrecen la gran mayoría de las expansiones). Por último, El Intrépido Koyote nos escribe para decirnos que echa de menos que juegos como «Max Payne» (auténticos clásicos instantáneos) se hayan quedado huérfanos de una buena expansión, mientras que otros como «Ghost Recon» o «Los Sims» saturan el mercado repitiendo la misma fórmula una y otra vez.
Aún así, la tónica general es que a nadie le amarga un dulce, y menos si es a buen precio.

Nuestra propuesta para el mes que viene es: ¿Cuál es la forma correcta de disfrutar de un juego con muchos diálogos? ¿Doblaje original con subtítulos, para respetar la elección de los programadores, o doblaje al castellano?

misiones disponibles por lo que me gustaría saber si hay nuevas misiones disponibles, pero no en Internet porque no tengo.

Freddy.



Hay una expansión llamada «Eastern Thunder» y hay prevista otra para muy pronto llamada «Barbarossa». También se espera la llegada de una expansión oficial que podría llamarse «Forgoten Battles» aunque no sabemos mucho más.

IMPERIALISM
ESTRATEGIA

Fondo de catálogo



Os escribo para preguntaros dónde puedo encontrar el juego «Imperialism», ya que lo he buscado en un montón de tiendas, y nadie parece tenerlo en ningún sitio. He jugado una "demo" y me ha encantado. ¿Sabéis dónde podría conseguirlo?

Eduardo Aragonés

Me temo que este título, con el tiempo, se ha convertido ya en lo que se llama "abandonware": juegos antiguos de los que la distribuidora se ha desentendido. La única forma de recuperarlo es visitar una de tantas páginas de Internet dedicadas a la conservación de este tipo de títulos, o intentar comprarlo a un particular mediante un anuncio. Si tanto te ha gustado, no obstante, ¿por qué no le das una buena mirada a «Imperialism II: The Age Of Exploration»? Seguro que te sorprenderá.

INVERSIÓN INUTIL
HARDWARE

Actualizar la tarjeta gráfica

Tengo un Intel celeron a 400 MHz con 64 megas de RAM y un disco duro de 4,5 GB. Me quiero comprar la tarjeta grafica ATI Radeon 9000 de 64 MB. ¿Me valdrá para este ordenador?

Urenda Salas

Aunque no nos dices si tu placa base tiene un puerto AGP, incluso en caso afirmativo te recomendamos que cambies la CPU, aumentes la memoria RAM y, sobre todo, cambies a un disco duro con, al menos, 40 Gigas. La ATI Radeon 9000 es una excelente tarjeta gráfica, pero necesita un procesador de última generación (Pentium 4, Athlon XP) para rendir a su nivel óptimo.



EL ESPONTÁNEO

"Con «The Thing», el "Survival Horror" vuelve a recuperar el puesto que se merece"

David Fraile (Madrid)

JEDI OUTCAST
ACCIÓN

Sacar el sable doble



Me gustaría saber cómo se usa el truco para encender la doble espada láser de Darth Maul.

Carlos

Desde una partida multijugador haz lo siguiente: Introduce en la consola de comandos "devmap MAPA" (donde mapa es el nombre de la pantalla a cargar, por ejemplo "devmap ffa_deathstar"). Saca el sable láser y a continuación desactívalo. Ahora teclea en la consola "/thedestroyer" y tendrás tu flamante sable doble con el que pelear contra los otros jedis.

KING'S QUEST VIII
AVENTURA

Puntuación

¡Hola! Sigo Micromanía desde hace unos meses y me parece fantástica, pero en el numero 92 en la sección La Comunidad en El Club de la Aventura dicen que «King Quest VIII» fue un fracaso y yo quería saber por qué; a mí me parece que está bien. ¿Me podríais decir la puntuación que le distéis?

Yomismo

Pues te contamos. «King's Quest VIII» recibió muy buenas puntuaciones en casi la totalidad de revistas y webs especializadas, pero las ventas fueron bastante discretas. Sin embargo, durante el año pasado Sierra vendió casi 80.000 copias del juego al reeditarlo a precio barato, lo que le has llevado a replantearse la publicación de nuevas aventuras gráficas. En Micromanía alcanzó una nota de, nada menos, que 89 puntos sobre 100.

Locos del volante



Warrior

Velocidad online

Cuando se encuentra un tesoro entre tantos juegos de coches que se quedan en buenas intenciones, es para celebrarlo a lo grande. Y no me refiero a «Need for Speed: Hot Pursuit 2», que ya sabíamos que iba a ser tan bueno y espectacular. Hablo de un auténtico desconocido, «Live for Speed», que está siendo programado por un pequeño grupo de tres adictos a la velocidad. En su página web, www.livespeed.com ya está disponible una beta que me ha dejado atónito, especialmente por su extraordinaria faceta de juego online, con partidas multijugador tan bien programadas que es toda una delicia competir con jugadores de todo el mundo.

Ahora están buscando una compañía que edite y distribuya el programa, y seguro que la encontrarán enseguida, porque la calidad técnica, jugabilidad y mérito de «Live for Speed» demuestran que cuando se programa con afición todo suele ir, como suele decirse, "sobre ruedas". Un auténtico lujo para los aficionados al género de la velocidad.

Hace 10 años

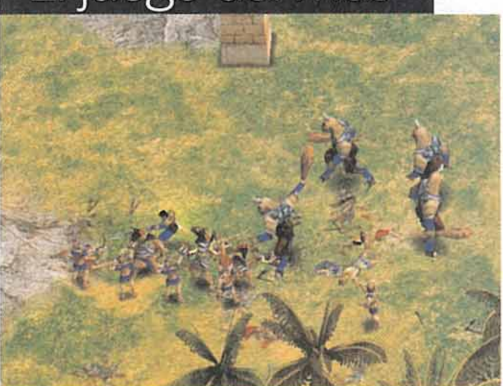


En nuestro número 57 os ofrecíamos en portada la solución de «Dragon's Lair III: The Curse of Mordread», la tercera parte del famoso juego que por cierto reeditó no hace demasiado tiempo FX en una edición para coleccionistas y nostálgicos. Además destacábamos las soluciones de otros dos grandes juegos, a saber: «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes» y «Alone in the Dark». El primero era, como os podéis imaginar, una aventura gráfica de las de toda la vida, en la que el famoso detective inglés tenía que resolver el crimen a base de pistas. El segundo, bueno, todo el mundo conoce «Alone in the Dark», en cierto modo el primer "Survival Horror" de la historia del videojuego.

Completábamos la portada con Photo Finish, un programa de tratamiento de imágenes que permitía obtener resultados profesionales.

En nuestro apartado de reviews se podían encontrar títulos como «Ashes of Empire», «Dark Seed», «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», «Street Fighter II», «Legend», y el superarcade «Luigi & Spaghetti», de Topo, que ofrecía adicción a raudales.

El juego del mes



Elige de entre todos los juegos comentados en la sección de reviews, en este número de Micromanía, tu juego favorito y envíanos un e-mail el buzón de la Comunidad.

Este mes la redacción de Micromanía ha decidido seleccionar «Age of Mythology»... Después de todas las partidas multijugador que nos hemos echado a «Age of Kings», ya necesitábamos algo nuevo...

Vuestro juego favorito del mes pasado ha sido «Unreal Tournament 2003». ¡Viva la acción!

Planeta virtual



Comandante Harris

¡¡Hasta luego, Lucas!!

Cualquier aficionado que lleve unos pocos años en esto de la simulación virtual seguro que se acuerda de aquellos lejanos tiempos en que George Lucas hacía simuladores de vuelo. Bueno, él no, claro, pero sí su compañía LucasArts. ¿Quién puede olvidar «The Finest Hour. Battle of Britain», «Secret Weapons of the Luftwaffe» o «Pacific Warriors»? Muchos son los que echan de menos aquellos juegos, pero sobre todo aquellos manuales dignos de ser guardados con mimo. Ahora, con Microprose desaparecida y Lucas sin comprometerse a algo rompedor que pueda competir con Microsoft y sus sagas el panorama no se muestra muy halagüeño. ¿Será que compensa más hacer un arcade o un juego de estrategia? Sea como sea, los que hemos salido perdiendo hemos sido todos los aficionados porque nada ha vuelto a ser como antes.

LINKS 2003
DEPORTIVOS

Swing informático



Aunque juego al golf en la vida real nunca lo he practicado con un simulador, y me han recomendado «Links 2003» para iniciarme en el golf virtual. No obstante, me preocupa que el sistema de swing sea muy complicado para mí, que no tengo experiencia en juegos de ordenador. ¿Podrían decirme si incluye un manual para neófitos o al menos unos cuantos tutoriales?

Luis Heredia

Además de un completo manual, «Links 2003» dispone de lecciones interactivas para adaptarse a los sistemas "Real Swing" y "Power Stroke", por lo que no tendrás ningún problema para disfrutar del realismo de estos tipos de recreación del "swing". Ya nos contarás si el juego es muy realista, como experto en el golf "de verdad".

THE LONGEST JOURNEY
AVENTURA

La película

En el juego «The Longest Journey» estoy atascado en el Acto II. He ido al cine, pero está cerrado. Le he dado un caramelo con barro al detective y se ha ido. ¿Qué tengo que hacer ahora?

Eduardo Bilbao



Para entrar en el cine, abre la caja de fusibles de la farola con la llave (que debes haber cogido en el metro, usando las tenazas, la cuerda y el flotador). Aplica la tirita al guante roto, y úsalo para arrancar los cables. Para entrar por la puerta de servicio, coloca el sombrero sobre la pila de desechos y el mono Guybrush al pie de la basura. Por último, levanta la tapa del cubo y prende fuego con las cerillas.

MAFIA
ACCIÓN

Máximo detalle

En la review de «Mafia» del numero 93 aparecía como aspecto negativo sus elevados requisitos; ¿Con un Athlon XP 1600+, 128 RAM y tarjeta GeForce2 MX 100/200 podré jugar en detalle máximo? ¿Sabéis si hay alguna demo del juego disponible?

Javier Gisbert

Aunque dispones de un procesador potente, tu tarjeta gráfica no le acompaña, y la cantidad de memoria es justita para activar el detalle máximo. Sin embargo, con unos cuantos detalles a nivel medio el juego funcionará a la perfección. La demo la puedes encontrar en los CDs de este mismo número.

Volante y pedales

Aunque algunos lo consideran una aventura, creo que «Mafia» tiene muchas fases de pilotaje, y como soy muy aficionado a los juegos de velocidad me gustaría saber si se puede usar un conjunto de volante y pedales para los coches.

David

Sí, podrás usar tu conjunto de volante y pedales, pues «Mafia» soporta esta clase de dispositivos de control y dispone de una configuración muy detallada para los mismos.

MANAGERS
DEPORTIVOS

Títulos disponibles

Soy aficionado a los "managers" de fútbol desde el primer «PC Fútbol» y me gustaría saber si títulos como «Total Club Manager 2003» de EA Sports, «FourForTwo» de SCI o «Championship Manager 4» de Sports Interactive van a estar disponibles y en castellano.

Angel de Luelmo



De los títulos que nos señalas, el único que por el momento no va a estar disponible en nuestro país es «Total Club Manager 2003» de EA Sports, aunque ya a está a la venta en otros países de Europa y puedes adquirirlo por Internet con el "handicap" de estar en inglés. SCI sí ha comercializado su gestor e incluso ha traducido al español el título por «442, pasión por el fútbol», mientras que «Championship Manager 4» no saldrá a la venta hasta febrero de 2003.

MEDAL OF HONOR
ACCIÓN

¿Internet requerido?

¿Es cierto que para jugar hay que estar conectado a Internet? Me lo comentó un amigo y me resulta extraño.

Ángel

¿Te ha tocado?

A continuación publicamos la relación de los ganadores de los siguientes concursos.

CÁMARA DE VISIÓN NOCTURNA

Carlos Cerezo Rodríguez .... Guipúzcoa
Mª Luz Gómez Ruíz .... Madrid

JUEGO DESERT STORM (PC)

Alberto J. García Rodríguez .... Asturias
Juan M. Del Pozo Domínguez .... Badajoz
Miguel Buades Duván .... Baleares
Luis Sánchez García .... Barcelona
Juan Raventos Estachs .... Barcelona
Arcaitz Aburto Hernando .... Bizkaia
Fernando De La Hija Subiñas .... Burgos
Víctor M. Alegre Vidal .... Castellón
Mode Rodríguez Galiano .... Granada
Antonio García Molina .... Jaén
Alberto Martín Torrico .... Madrid
David Benedi Muñoz .... Madrid
Álvaro Martínez García .... Madrid
Álvaro Giraldez Figuero .... Pontevedra
Manuel Martínez Blasco .... Valencia

La Web del mes

Enciclopedia de juegos

www.mobygames.com

Parece que fue ayer y, sin embargo, los videojuegos ya llevan entre nosotros más de tres décadas. Cada año, cientos de títulos ven la luz, mientras las compañías que los crean nacen y mueren en un ciclo vital que ya ha dado varias vueltas. Muy pronto, la Historia de los Videojuegos será tan amplia que nos resultará imposible conocer los títulos creados por cierto programador, o los lanzamientos de cierta compañía. Cuando esto ocurra, nada mejor que recurrir a la enciclopedia virtual "Moby Games" que recoge los lanzamientos de miles de juegos, así como una descripción y algunas pantallas, y permite realizar búsquedas por año, compañía, programador, y otros criterios.



A nosotros aún nos resulta más extraño todavía... «Medal of Honor» tan sólo requiere una conexión para el apartado multijugador, a través de GameSpy o, en todo caso, para actualizar el juego con parches. Lo único que se nos ocurre es que tu amigo se haya confundido al ejecutarlo.

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR
SIMULACIÓN

Una de quejas

@ Os envío este e-mail para quejarme del mal trato que Microsoft nos da a los aficionados a los simuladores de trenes. Ya sé que somos pocos pero me parece indignante que sea un juego en inglés, con el tutorial en inglés, las ayudas en inglés, etc. ¿Hay algún otro simulador similar en castellano?

Manuel Llopis

Pues te damos la razón en eso de que no esté en castellano, pero Microsoft ha debido pensar que no era económicamente rentable. «Trainz» sí que se ha traducido...

MIDTOWN MADNESS 2
VELOCIDAD

Lector al rescate

@ En respuesta a una pregunta de otro lector acerca de si era posible alcanzar la isla situada frente a la bahía de San Francisco, decirle que una forma es utilizando el parche que anula el agua. Y la otra, descargando los mods que incorporan nuevas carreteras y otros extras. Lo puedes bajar de http://www.microsoft.com/games/midtown2/

Borja Bover



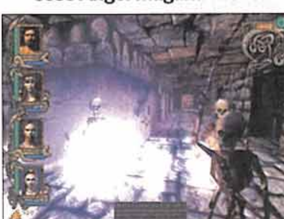
Nos alegra que participes tan activamente en esta sección y os animamos al resto a que lo hagáis con vuestros trucos y consejos.

MIGHT AND MAGIC IX
ROL

El puente

@ A ver si me podéis echar una mano porque no sé qué hacer. Estoy en Arslegar, después de morir me mandan allí y estoy como en una especie de puente. Hay unas figurillas de esqueleto, zombi, lich y banshee. Al tocarlos, hace que baje un determinado tramo del puente. ¿Cuál es el orden en el que debo tocarlas para llegar a la puerta del fondo?

Jose Angel Magaña Montero



Pues afortunadamente sí que te podemos ayudar a salir de este apurillo. Primero toca el esqueleto, luego la banshee, luego el liche y el zombi. Luego usa la banshee, el liche, el zombi y el esqueleto. Date cuenta de que tendrás que nadar y bucear para poder usar las estatuillas en el orden que te indicamos.

Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 Los modelos secretos _ _ _ _ _ _ también tienen su hueco en el juego.

2 _ _ _ _ _ _ carece del apartado de gestión de recursos y construcción de estructuras.

3 Cada vez más juegos de estrategia, como _ _ _ _ _ tienen en cuenta factores como el cansancio.

4 Cuidado con los _ _ _ _ _ _ malayos.

NEED FOR SPEED. HOT PURSUIT 2
VELOCIDAD

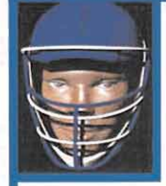
Coches deformables

@ Me gustaría saber si en el nuevo juego de la saga «Need for Speed» los coches se podrán deformar o será imposible hacerles ni una arruga como ocurría en su antecesor.

Javier

No te preocupes, en «Need For Speed, Hot Pursuit 2» por fin podrás destrozar las carrocerías tanto como quieras, aunque, eso sí, te recomendamos que no te excedas en esta cuestión porque los daños excesivos en el coche terminan por afectar a la dirección y al motor y por tanto dificultan la conducción.

Carrusel deportivo



A. Barkley

Hombre y máquina

Los aficionados al ajedrez están de enhorabuena. El lanzamiento de «Chessmaster 9000» está cosechando un éxito sin precedentes y está llamado a convertirse en la mejor alternativa a «Fritz 7». Y ya que estamos en materia, no podemos dejar de comentar las apasionantes partidas entre Vladimir Kramnik, el campeón del mundo de ajedrez, contra el descomunal programa "Deep Fritz" de Frans Morsch, capaz de procesar 3 millones de jugadas por segundo. El marcador final ha sido un empate, y eso que los expertos vaticinaban que Kramnik vencería. Bueno, a nuestro nivel, trataremos de emularle ganando a la versión comercial: «Fritz 7».

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, Schmendrick, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

■ BUSCO "AOEMANIACOS", para crear un mod mitológico de «Age of Empires 2». No es preciso que sepas programar, pero por lo menos debes saber usar el Paint. Si te interesa, el correo es aoe2mod@hotmail.com y el canal del IRC-hispano #aoe2mod (aún no hay web).

■ PAGINA DE FALLOUT: TACTICS en español. La página está en http://perso.wanadoo.es/pol86/index.htm (Gorky).

■ CANAL IRC DE EVE THE SECOND GENESIS en español. Los datos son: Servidor: Stratics.truefear.net o Irc.glowfish.de y el canal se llama #eve-esp (Karunel)

■ PAGINA DE ICEWIND DALE en español. La página está en http://icewind.hispalis.net

■ TRADUCCION DE COUNTER STRIKE 1.5 ya disponible de DS-E Rantam. Esta traducción se caracteriza por ser lo más fiel posible al original, traduciendo completamente todos los textos de los menús así como las voces. No muestra publicidad durante el juego y se instala de forma sencilla. Se puede descargar en www.rantam.cjb.com

■ BUSCO GENTE PARA JUGAR online a «Dungeon Keeper 2». Mi correo es lord_yeurl@hotmail.com. Muchas gracias.

■ PÁGINA PARA AFICIONADOS A «REAL WAR» La dirección es: www.geocities.com/klanrealwar/klan

■ WEB SUDDEN STRIKE. Somos una comunidad española de este juego y organizamos torneos. www. iespana.es/panzergroup

■ VENDO REVISTAS DE MICROMANÍA de la primera y de la segunda épocas (las grandotas que eran amarillas y rojas). Si estáis interesados podéis escribirme a: mglavadia@worldonline.es

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 94

1. C.. Old Trafford. **2.B.** Jose Luis Cardoso. **3.C.** Shredder. **4**. 1A, 2B, 3C. **5.D.** Ninguna de las tres anteriores. **6** 1 (explotar) , 2 (¡ah, me encanta!), 3 (duros), 4 (la gran pregunta que siempre se hacen los seguidores de las series deportivas anuales)

cupón de participación

Micromanía

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Edad_ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia_ _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

Te informamos que tus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A.. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndote por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle de los Vascos, 17. 28040 Madrid. Tus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que no lo desees así dirígete por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.

Computer Hoy Juegos

Conquista La Gloria de Roma

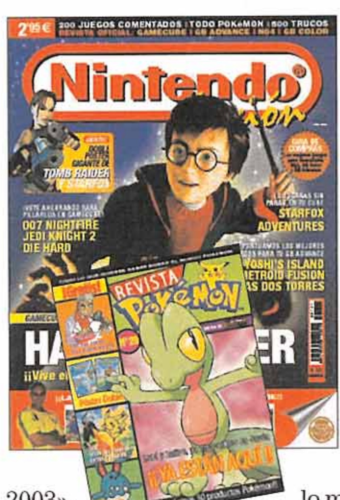
El número 20 de Computer Hoy Juegos destaca en su portada a «Imperivm», remontándose a la época de esplendor del Imperio Romano acerca la estrategia a aficionados de todos los niveles. Un riguroso Test evalúa sus cualidades y su rendimiento en 36 ordenadores. De igual modo, las páginas de Test también se ocupan de uno de los lanzamientos más esperados, «Unreal Tournament 2003» y «Hitman 2». En la sección Trucos, se desvelan los más valiosos consejos de los ya mencionados y cómo evitar los tentáculos de «La Cosa». La revista ofrece además un Juego de Completo de Regalo. Este mes uno de los mejores (y más divertidos) juegos de acción que han aparecido en los últimos años, «MDK 2». Y todo por sólo 2,99 euros.



Nintendo Acción

Harry Potter, el fenómeno del año llega a tu Nintendo

En portada, ofrece todo sobre la nueva entrega de Harry Potter que se estrena en todas las consolas Nintendo con una genial aventura. Un reportaje con todos los detalles sobre este superbombazo.
Los mejores títulos llegan a GameCube y Game Boy Advance. No te pierdas los análisis de «Starfox», «FIFA 2003», «Eternal Darkness» y «Need for Speed», o «Yoshi's Island» y «Metroid Fusion» para la consola portátil de Nintendo.
Y además ofrecen un póster doble de regalo, y gigante, de «Tomb Raider: The Prophecy» y «Starfox Adventures», para que los cuelgues en tu habitación y alucines con ellos. Lo mejor de lo mejor. Ya a la venta.



PlayManía

El mejor fútbol en PS2

Para estar al tanto de toda la actualidad PlayStation 2, échale un vistazo al número 47 de PlayManía. No sólo te lo cuentan todo sobre los mejores simuladores de fútbol, sino que además comentan novedades del calibre de «GTA Vice City», «El Señor de los Anillos», «Harry Potter» o «Virtua Tennis 2». Además, te han preparado un reportaje sobre los mejores juegos para después de Navidad («Tomb Raider», «Silent Hill 3», «Devil May Cry 2», «Final Fantasy X-2»...) y te regalan la guía completa de «The Thing», en un formato especial pensado para que la puedas archivar en la caja del juego y guardarla para siempre. Y todo es por sólo 2,75 euros. Esta claro que no te puedes perder este número de PlayManía.



PC MANÍA

Descubre el nuevo PC Manía

Este mes, te espera una gran sorpresa en el quiosco: PC Manía presenta nuevo diseño y nuevas secciones, con contenidos de máxima actualidad. Entre los artículos destacados de este número, se encuentran una comparativa de los últimos ordenadores aparecidos en el mercado, otra de programas freeware con los que optimizar tu Windows xp, una tercera en la que pasamos revista a las tiendas electrónicas más populares que se pueden encontrar, un curso completo para que aprendas a montar una red en casa de forma rápida y sencila y multitud de talleres prácticos con los que podrás optimizar tu ordenador personal. Además, en el CD, te esperan las demos más atractivas que se pueden encontrar ahora mismo: Drive Image 2002, Movie Star 5 y Painter 7. Y por supuesto, analizamos las últimas novedades que han aparecido en el mercado de hardware y software, como el iPAQ de COMPAQ o la nueva versión de Panda Antivirus Platinum.
Y todo ello, al irresistible precio de 3 euros. Corre al quiosco más cercano antes de que se agote y hazte con tu número de la revista.

PC MANÍA

5'00 €uros DESCUENTO

CENTRO MAIL

EMPIRE EARTH
EDICIÓN ESPECIAL
59,95 54,95

- Recorta y rellena los datos.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:

Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

CMC

NOMBRE...
DOMICILIO..
CÓDIGO POSTAL........................POBLACIÓN..........................
PROVINCIA..TELÉFONO...................
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO...................................
DIRECCIÓN E-MAIL.................................

CADUCA EL 30/12/2002 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certicada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.* Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

¿DÓNDE PENSABAS PASAR LAS VACACIONES?



¡¡ LIGA NACIONAL COUNTER STRIKE

otoño-invierno

Confederación



Acércate a tu sala Confederación más cercana e inscríbete en la competición más apasionante de estas vacaciones.

Habrá premios semanales a los mejores jugadores en Rango (Skill), Bajas (Kills) y Awards, y los tres mejores en los resultados globales en Skill podrán disfrutar de una increíble sorpresa.

Consulta las bases en tu sala más cercana o en www.confederacion.com

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

PRÓXIMA APERTURA:
SALAMANCA

NUEVAS FRANQUICIAS:
917 791 304
y expansion@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:
902 15 23 18
y atencion_cliente@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

BURGOS
C/ Avellanos, 4
Tel.: 947 271 166
atlantis@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

CENTRO MAIL

nuevas tiendas

ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Industrial A Gándara
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
MADRID
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VALENCIA
Aldala C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
VIZCAYA
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C.C. Zoco Córdoba. Local 15-A ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

Expertos en informática



SOTFWARE DE REGALO

NUEVO

GAMER

SVGA GEFORCE4	Monitor LG 17"
Memoria 256 MB. DDR	Sonido AC97
Disco duro 40,7 GB. IDE	Regrabadora LG 48x16x48x IDE
DVD-ROM 16x	Altavoces TDK 2.1, Micrófono
Módem 56 KB.	Teclado y Ratón Multimedia

INTEL PENTIUM IV 2.0 GHz.



999,95

IMPUESTOS INCLUIDOS

GARANTÍA UN AÑO

Windows Millenium: 129,95 € · Windows XP: 134,95 €

CREATIVE INSPIRE 2.1 2400

49,95

Creative lanza estos nuevos y versátiles altavoces para PC, compuestos de dos mini altavoces y un subwoofer de alta calidad.

ESCANER HP 2300C

79,95

Completa y divertida solución de escaneado muy económica, que te permitirá obtener resultados fotográficos.

EPSON STYLUS C42UX USB





68,95

Con la nueva Epson Stylus C42UX Plus, conseguirás la impresión más rápida y económica para el hogar.

TABLETA WACOM VOLITO



59,95

Con su combinación única de tableta, lápiz y ratón (sin pilas, ni cables). Volito es la tableta gráfica para todo tipo de usos.

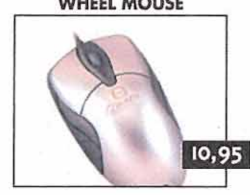
SVGA CREATIVE GEFORCE4 MX440

138,95

CD-RW LG 48x16x48 IDE

79,95

RATÓN QWARE WHEEL MOUSE



10,95

SINTONIZADORA WIN TV GO

64,95

GENIUS SPEED WHEEL 2

49,95

GRAVIS X-TERMINATOR

37,95

INTERACT PC HORNET GAMEPAD



14,95

INTERACT PC RAIDER PRO USB



42,95

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB

17,95

MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD USB

34,95

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2 US



59,95

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION R. WHEEL



72,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de noviembre.

pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

Expertos en videojuegos



BATTLEFIELD 1942	47,95
EMP. EARTH: ART OF CONQUEST	29,95
HALF-LIFE (BEST SELLER)	14,95
HITMAN 2	49,95
LOS SIMS: DE VACACIONES	19,95
MAFIA	47,95
MEDIEVAL: TOTAL WAR	47,95
NEED FOR SPEED HOT P. 2	44,95
NEVERWINTER NIGHTS	59,95
ROLLER COASTER TYCOON 2	49,95
STRONGHOLD CRUSADER	47,95
UNREAL TOURNAMENT 2003	54,95





007: NIGHTFIRE




¡EXCLUSIVA!



Reserva AGE OF MYTHOLOGY y llévate un CD con un ESCENARIO EXTRA de REGALO 49,95

CIVILIZATION III PLAY THE WORLD — 29,95

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3 — 49,95

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN — 44,95


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL A. — 49,95


EMPIRE EARTH: EDICIÓN ESPECIAL — 59,95


FIFA 2003 — 44,95

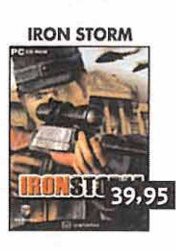

GHOST RECON ISLAND THUNDER — 29,95


HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA — 49,95

IMPUESTOS INCLUIDOS


IMPERIVM — 19,95


ICEWIND DALE II — 42,95


IRON STORM — 39,95

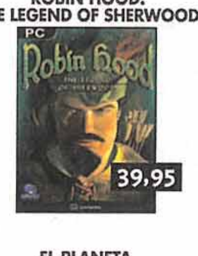

NBA LIVE 2003 — 44,95

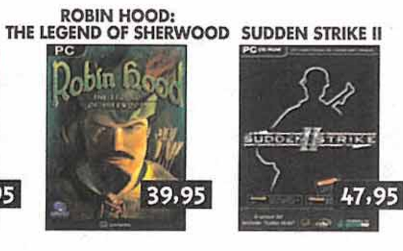

LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES — 19,95


LOS SIMS: EDICIÓN DE LUJO — 44,95


MORROWIND: TRIBUNAL — 29,95


NEOCRON — 49,95


ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD — 39,95


SUDDEN STRIKE II — 47,95



39,95

Compra WARCRAFT III y llévate una exclusiva FIGURA de REGALO

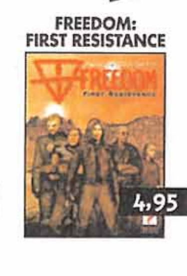
(*) Promoción limitada a 1.000 unidades




ARCATERA — 4,95


EL PLANETA DE LOS SIMIOS — 7,95


EVIL ISLANDS — 4,95


FREEDOM: FIRST RESISTANCE — 4,95



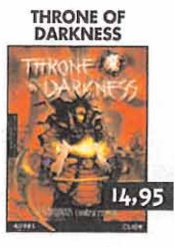
MED. OF HONOR: A. ASSAULT SP.	dic.
HEROES IV: THE GAT. STORM	dic.
WORLD WAR 2: F. COMMAND	dic.
R. T. C. WOLFENSTEIN ENEMY T.	dic.
HEARTS OF IRON	diciembre
POST MORTEM	diciembre
WAR & PEACE	diciembre
RACING SIMULATOR 3	diciembre
SPLINTER CELL	enero
PRO RACE DRIVER	enero

POD — 4,95


RED LINE RACER — 4,95


SPEED BUSTERS — 4,95


STAR WARS: EP. 1-GUNGAN — 4,95


THRONE OF DARKNESS — 14,95


TONIC DOUBLE — 4,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de diciembre.

pedidos por internet www.centromail.es

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Centro de control

Lo máximo en ergonomía es la principal oferta de este combinado de teclado y ratón inalámbricos que aúnan una magnífica calidad de construcción con la tecnología de transmisión por radiofrecuencia mediante código de 12 bit para evitar interferencias.

Logitech Cordless Desktop Comfort
▸Precio: **124,99 euros**
(20.796 ptas)
▸Más información: **Logitech**
▸**www.logitech.com**



Imagen online profesional

Con 1.3 megapíxeles de resolución y captura de vídeo en tiempo real a 640x480 puntos, los sensores CCD de esta cámara web aguantan sin pestañear los giros de la base para orientar el encuadre, sin olvidar un zoom digital de cinco aumentos.

Logitech QuickCam Pro 4000
▸Precio: **119,95 euros**
(19.958 ptas)
▸Más información:
Logitech
▸**www.logitech.com**



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

▸Procesador: **Intel Pentium 4 2.8 GHz**
▸Placa base: **ASUS P4B533-V**
RAM: **1024 Mb DDR 400 MHz**
▸Lector DVD: **Aopen DVD1648**
▸Grabadora: **Pioneer DVR-A05**
▸Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas)**
▸Tarjeta gráfica: **Hercules 3DProphet 9700 Pro**
▸Tarjeta de sonido: **Creative Sound Blaster Audigy 2 Platinum**
▸Altavoces: **Logitech Z-680**
▸Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
▸Tarjeta de red: **Aopen AON 325 200 Mbps**
▸HD: **Western Digital Caviar 7200 RPM 200 GB**
▸Ratón: **Logitech MX700**
▸Teclado: **Logitech Cordless Presenter**
▸Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback**
▸Joystick: **Thrustmaster HOTAS Cougar**

Diseño retro, sonido del futuro

Un exquisito diseño con aire de años veinte para un pack de altavoces capaces de reproducir un atronador sonido 5.1 con nada menos que 56W RMS de potencia total con unidades de agudos y medios en los satélites y un poderoso cono de graves de 6 pulgadas en el subwoofer.

Altec Lansing XA 3051
▸Precio: **210 euros** *(34.941 ptas)*
▸Más información: **Altec Lansing (93 467 13 02)**
▸**www.alteclansing.com**







Música en sesión continua

La gama Jukebox se renueva para adaptarse a las nuevas tecnologías, como la conexión mediante USB 2.0 para que las transferencias con el ordenador sean de vértigo.

Creative Jukebox 2

- Precio: **299.90 euros** *(49.899 ptas)*
- Más información: **Creative**
- **http://es.europe.creative.com**

Edición digital

Si quieres editar desde tu cámara digital DV en un portátil, nada mejor que esta tarjeta PCMCIA que incorpora un puerto FireWire para que las transferencias no bajen de los 400 Mb/s. Y con el fantástico "PowerDirector Pro 2.5" como software de edición.

Terratec Cameo 200DV Mobile

- Precio: **109,95 euros** *(18.294 ptas)*
- Más información: **Terratec (93-8614700)**
- **www.terratec.net**



Para ti, Maverick

Sólido y ergonómico son los mejores calificativos para describir esta palanca de vuelo construida en aluminio y con tecnología de transmisión inalámbrica de 2.4 GHz para librarse de los cables.

Logitech Cordless Freedom 2.4

- Precio: **84,90 euros** *(14.126 ptas)*
- Más información: **Logitech**
- **www.logitech.com**

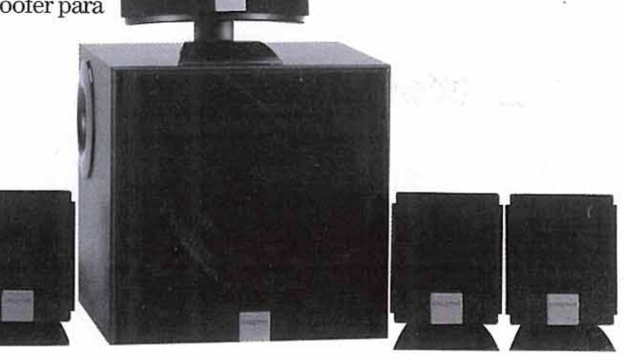


Altavoces en 360 grados

Ya hay tarjetas de sonido como la Audigy 2 capaces de descodificar Dolby Digital EX, que añade un canal central posterior para que el posicionamiento acústico sea perfecto, y Creative propone este pack con cinco altavoces satélites, un altavoz central y un subwoofer para que la reproducción en 6.1 sea alucinante.

Creative Inspire 6.1 6700

- Precio: **139,90 euros** *(23.277 ptas)*
- Más información: **Creative**
- **http://es.europe.creative.com**



Novedades

Micromanía recomienda



Si eres un jugón empedernido de los juegos de acción pero no quieres arruinarte en la compra de una tarjeta gráfica, te proponemos la Power**Color Evil Xabre XP 400**, fundamentalmente porque su relación calidad/precio es excelente. Y es que por menos de 120 euros (20.000 ptas) te llevas una tarjeta gráfica AGP8X con 128 Mb de memoria de video DDR que integra el procesador gráfico SiS Xabre 400, la alternativa económica a nVidia y ATI, que con su arquitectura de 128 bit y aceleración de T&L por hardware, es compatible con DirectX 8.1 y su sombreado de vértices.

Los simuladores de vuelo no tienen secretos para ti, pero es posible que estés buscando una palanca de control como la **Trust QZ501 Predator**, que con su tecnología digital USB dispone de un conmutador HAT de 8 direcciones, función de acelerador, timón en 3D y seis botones programables. Su construcción es lo suficientemente robusta como para **aguantar los giros más endemoniados,** y sus potentes ventosas aseguran que resiste pegada a la mesa incluso en maniobras de emergencia. Su precio es de 48 euros (7.986 ptas)

Los fanáticos de los juegos de acción y velocidad que estén hartos de sufrir una raquítica tasa de fotogramas por segundo, pueden acabar radicalmente con este problema con la **ASUS V8440,** que integra la unidad de proceso gráfico GeForce4 Ti 4400 y 128 Mb de memoria gráfica DDR. **Soporta AGP 8X** y el bus de transferencia de la memoria alcanza los **8.8 Gb/s,** con el núcleo del procesador funcionando a 275 MHz, mientras la memoria alcanza los 550 MHz. Tiene un precio de 210 euros (34.241 ptas) y podéis encontrar más información en www.asus.com



Todos nos emocionamos en medio del fragor de la lucha en un juego de acción, pero lo peor llega cuando en un arrebato el teclado y el ratón se enganchan en un lío de cables que nos deja indefensos mientras tratamos de deshacer el entuerto. Pues bien, nada mejor que este **Trust 280KS,** un kit de teclado y **ratón inalámbricos** para que los movimientos bruscos no afecten a la acción. Además, el ratón es óptico y dispone de tres botones y dos ruedas para destinar una de ellas al zoom de la mira telescópica y la otra al cambio de arma.

Estrenos DVD

SPIDER-MAN



Sin ningún género de dudas, la versión especial en DVD de «Spider-Man» será una de las estrellas de la temporada navideña que cada vez empieza antes (por lo menos comercialmente). Las aventuras de Peter Parker arrasaron en las salas cinematográficas y quienes aspiran a más dosis del personaje de la Marvel, podrán saciar sus apetitos con esta entrega que aspira a dejar sin descubrir pocos secretos de la película dirigida por Sam Raimi. El fan del hombre araña tiene aseguradas muchas horas de entretenimiento con esta pareja de discos. En ella se encontrará, además del largometraje, por supuesto, una completa gama de efectos especiales, videoclips, tomas fallidas y escenas eliminadas en el montaje, entrevistas a los protas, algún avance del juego interactivo con trucos para ir abriendo boca, fotos, biografías, entrevistas, datos sobre el comic, subtítulos en varios idiomas... ¡Seguro que más de uno soñará con telarañas!

EL EMBRUJO DE SHANGHAI



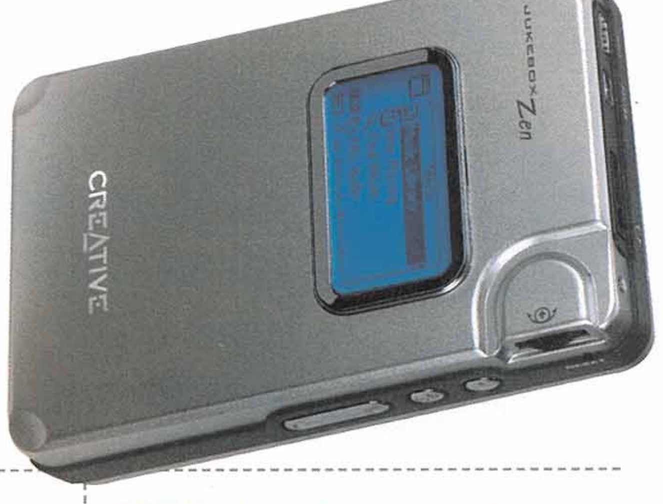
Las películas con los maquis de protagonistas también pueden ser de aventuras, como demuestra "El embrujo de Shanghai", basada en la novela del mismo título de Marsé. Quienes se perdieron este largometraje en las salas de cine ahora pueden verlo tranquilamente en el salón de su casa gracias a su aparición en versión DVD. "El embrujo de Shanghai" se desarrolla en escenarios cercanos, la Barcelona de finales de los años cuarenta, y exóticos, la misteriosa Shanghai; cuenta con mujeres fatales que quitan el hipo, Ariadna Gil; historias de intriga, amores y venganzas, pasados oscuros, nazis... Un poco de todo, como veis.

LA FLOR DE LA VENGANZA



El DVD de "La flor de la venganza" está recomendado, especialmente, para los más fieles seguidores del cine de terror, aunque quienes pasan muchas horas al día dándole a los videojuegos también tienen motivos para no perderse esta película que pondrá los pelos de punta a más de uno. Y no lo decimos por decir.
La historia de la película comienza con la dibujante Nami, que está precisamente desarrollando un videojuego, cuando hereda de su padre una vieja mansión muy misteriosa y siniestra (ya sabéis, la historia de siempre). ¿Qué mejor lugar para ambientar el proyecto en el que están trabajando? Pues dicho y hecho, si no fuera porque todo se convierte en una pesadilla, de venganzas terribles y pasados por descubrir. Alguien está jugando con Nami y el juego no es nada divertido (al menos a nosotros no nos lo parece). La película sí.

Discoteca de bolsillo



Estamos ante una maravilla de la ingeniería microelectrónica, pues este reproductor digital portátil contiene un disco duro de nada menos que 20 GB y una conexión FireWire 1394 dentro de una carcasa de aluminio con un tamaño similar al de un walkman.

Creative Jukebox Zen
- Precio: **469,90 euros** *(78.184 ptas)*
- Más información: **Creative**
- **http://es.europe.creative.com**



Videojuegos y cine elevados al 5.1

Hercules nos presenta una tarjeta de sonido compatible con todos los estándares de sonido multicanal tanto en videojuegos con DirectSound3D, EAX y A3D, como en DVD-Vídeo, con soporte de Dolby Digital.

Hercules GameSurround Muse 5.1 DVD
- Precio: **33,95 euros** *(5.648 ptas)*
- Más información: **Hercules (902 11 80 36)**
- **http://europe.hercules.com**

MP3 al microscopio

Este reproductor digital portátil de Freecom es imbatible en portabilidad por su diminuto tamaño de 5x5 cm. Sus 64 Mb de memoria integrada se pueden llenar de MP3 y WMA a través de USB, y se puede ampliar mediante tarjeta SmartMedia.

Freecom Beatman Flash Player
- Precio: **113,90 euros** *(18.951 ptas)*
- Más información: **UMD**
- **www.umd.es**



Sonido 3D, que no es poco

Terratec acaba de presentar su nueva gama de tarjetas de sonido Aureon, cuyo primer escalafón lo constituye este modelo, que asegura un sonido 5.1 de primera clase al que no habrá juego que se resista gracias a su compatibilidad con DirectSound3D, EAX, Aureal A3D y Sensaura 3D.

Terratec SoundSystem Aureon 5.1 Fun
- Precio: **33,94 euros** *(5.647 ptas)*
- Más información: **Terratec (93-8614700)**
- **www.terratec.net**

Sonido colosal

La nueva generación Audigy de Creative, además de lucir la certificación THX, incorpora las últimas tecnologías de sonido como decodificación Dolby Digital EX, reproducción de DVD-Audio y grabación a 96 kHz. Con DirectSound3D y EAX Advanced HD de 6 canales, el audio multicanal de los juegos.

Sound Blaster Audigy 2
▸Precio: **179.90 euros** *(29.932 ptas)*
▸Más información: **Creative**
▸**http://es.europe.creative.com**



Una pareja de ases

Un combinado de teclado y ratón inalámbricos, el primero con teclas multimedia como el control de volumen y el segundo con la precisión por bandera gracias a su avanzada tecnología óptica. El receptor de RF se conecta mediante USB.

Creative Desktop Wireless
▸Precio: **A consultar** *(x.xxx ptas)*
▸Más información: **Creative**
▸**http://es.europe.creative.com**





Graba DVD en 15 minutos

La nueva DVR-A05 duplica el actual estándar de velocidad de grabación hasta llegar a los 4x para los DVD-R y 2x para los DVD-RW, lo que reduce a 15 minutos la grabación de 4.7 GB de datos. La fiabilidad de la grabación es insuperable gracias a su tecnología de estabilidad por cristal líquido y a un búfer de 2 MB.

Pioneer DVR-A05
▸Precio: **A consultar**
▸Más información: **Pioneer Electronics**
▸**www.pioneer.es**

Alta fidelidad sin reservas

Apabullante riqueza de graves y una precisa restitución de cada uno de los cinco canales son las señas de identidad de este conjunto de altavoces que dispone de decodificador Dolby Digital 5.1 y, por supuesto, también es ideal para conectarlo a una tarjeta de sonido y meternos de lleno en la atmósfera acústica de los juegos.

Logitech Z-640
▸Precio: **149 euros** *(24.791 ptas)*
▸Más información: **Logitech**
▸**www.logitech.com**



Panorama musical

LOS SECRETOS SÓLO PARA ESCUCHAR



La muerte de Enrique Urquijo no terminó con Los Secretos. Su hermano Álvaro ha asumido el liderazgo y seis años después de grabar su último disco de estudio, "Dos caras distintas", aparece en el mercado el nuevo álbum de la formación madrileña. Titulado "Sólo para escuchar", sus once temas respetan la filosofía melancólica del sonido del grupo: cantos al amor y al desamor, a la soledad, al deseo, a la añoranza... Con producción del británico Nigel Walker, el disco incluye una versión de un tema compuesto por Jackson Browne ("In the shape of the heart" o "Como un corazón"), en la que colabora el cantautor.

JOAQUÍN SABINA DÍMELO EN LA CALLE



Sabina, el viejo cantautor rockero ya cuenta con una nueva colección de canciones. Titulado "Dímelo en la calle", sus seguidores encontrarán en este disco un poquito de todo lo que ha convertido al andaluz en un objeto de deseo musical: baladas, rock and roll, ironía, críticas, melancolía, loas al amor...
Dice Sabina que la vida (o el temor a perderla) le han alejado de los vicios más mundanos, aunque su voz rota delate un pasado intenso. Puede que ya no ejerza de noctámbulo bohemio, pero está claro que todavía le quedan los recuerdos de aquellos tiempos de excesos.

HOLYWATER HANDLE WITH CARE



Desde Galicia llega Holywater y su álbum "Handle with care", un álbum pop interpretado en inglés de sonidos apasionados que circula con facilidad por senderos tranquilos y también por el acelerón de las guitarras potentes. Sonidos "indies" que ponen más énfasis en los ambientes envolventes que en los estribillos pegadizos. Cuarteto integrado por Ricardo Rodríguez (voz y guitarra), Martín Alonso (guitarra), Laura Romay (bajo) y Luis Casanova (batería); Holywater ha logrado diversos éxitos en concursos para grupos noveles (Galicia Cidade Unica 2000, Demo 2001, Villa de San Adrián), y teloneado a bandas como The Posies o Hooverphonic. Ahora, Astro edita su álbum de debut.

J. TEIXI BAND JUSTO AHORA



Javier Teixidor es un ejemplar raro en el mundo de la música española. Lleva muchos años practicando un género como el rock y el R&B en su vertiente más clásica y adulta, nunca ha vendido grandes cantidades de discos... y, sin embargo, ahí sigue. Su álbum más reciente se titula "Justo ahora" y ofrece a su inmensa minoría de incondicionales más de lo mismo: canciones de bar, espíritu de los pioneros del R&R, instrumentos musicales bien tocados...

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en nuestros CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

VIRTUAL SKIPPER 2
Una carrera por el mar abierto

Una de los deportes favoritos de nuestra Casa Real es la competición marítima de regatas y velas. «Virtual Skipper 2» emula con bastante precisión la emoción de una competición de esta naturaleza. Tanto en la versión final del juego como en la versión demo que os ofrecemos en el CD, os tendréis que poner en la piel de un patrón y llevar el velero a la cumbre del éxito a lo largo de una carrera en alta mar contra un duro competidor que no pondrá las cosas fáciles. A la hora de manejar a toda una tripulación, los movimientos han de estar coordinados para que todo salga a pedir de boca. La dirección del viento, el rumbo, el peso... todo influye durante la carrera. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Simulador**
- Compañía: **Duran**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **15/10/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **21 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **64 MB** ▸HD: **39 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- Ratón: **Resto de controles disponibles.**

NBA LIVE 2003
Un partido Nets VS. Lakers

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **E.A. Sports**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **29/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **118 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 450 MHz**
- RAM: **128 MB** ▸HD: **150 MB**
- T. gráfica: **Compatible D3D 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▸Cursores: **Movimiento** ▸X: **Pasar** ▸D: **Tirar** ▸E: **Rebote**





Como cada año los mejores jugadores se dan cita en la liga de baloncesto más importante del mundo, en la que Electronic Arts nos brinda, mediante esta demo, la oportunidad de disfrutar de un partido entre dos de los grandes de la NBA, los NETS de Nueva Cork y Los Angeles Lakers, actuales campeones de la liga. Cualquiera de los dos conjuntos tiene cualidades sobradas para dar el máximo en la cancha y sólo tu destreza impedirá que ganes el partido de baloncesto. Intenta manejar a cada jugador en su posición natural, que de esta manera conseguirás obtener un mejor rendimiento general. **Disco 1**

ANOTHER WAR
Un nivel completo

«Another War» es un juego de Rol ambientado en la Segunda Guerra Mundial, en la cual, nuestro mercenario protagonista, se ve envuelto en una compleja trama. En la demo que se incluye en el CD, podréis comenzar esta aventura. Prestad atención porque el resto de personajes del juego os darán pistas para proseguir con la aventura. Comenzaréis en un tranquilo pueblo Francés, calma que se acaba cuando comienzas a adentrarte más en la aventura. Leningrado es el final de esta historia cuya ambientación ha sido basada, entre otras, en la película "Salvad al Soldado Ryan". **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **JDR/Estrategia**
- Compañía: **Mirage Interactive**
- Distribuidor: **Virgin PLAY**
- Lanzamiento: **04/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **238 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **128 MB** ▸HD: **240 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▸**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromania.es.

DEMO DEL MES Micromanía DEMO DEL MES

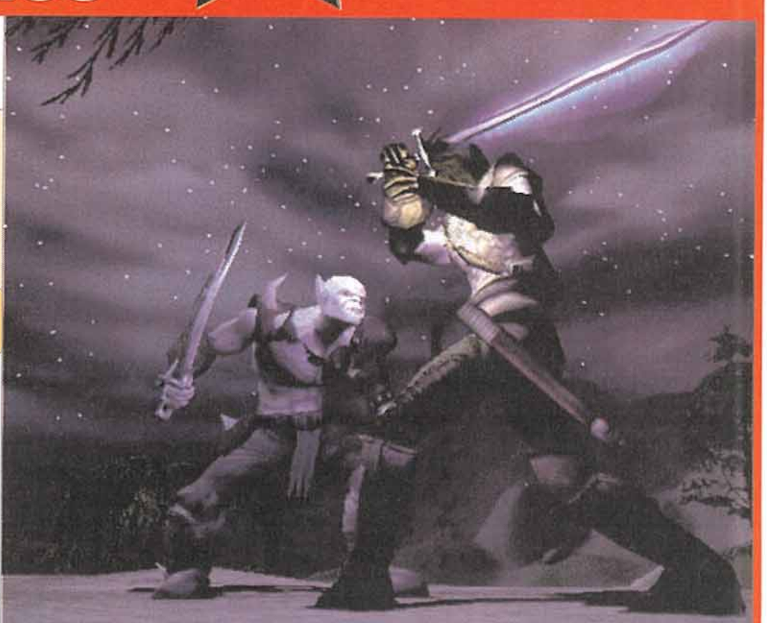
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Los inicios de la aventura

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Black Label Games**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **15/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **132 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **191 MB**
- T. gráfica: **Compatible D3D 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Golpear** ▶Espacio: **Saltar**







Directamente desde las páginas del libro, "El señor de los anillos" da el gran salto hasta nuestros ordenadores en la forma de una aventura para PC. Manejando a uno de los tres personajes protagonistas (Frodo, Aragorn o Gandalf). En esta adaptación al Pc de la obra maestra de Tolkien, los orcos y otras criaturas también tendrán su protagonismo, teniendo que enfrentarnos en diversas fases con multitud de ellos. Es aconsejable escuchar con atención las explicaciones iniciales del juego de la mano de Gandalf, las cuales será muy útiles para saber que dirección tomar en la aventura. Y no olvides que el poder corrompe y usa el anillo sólo en las ocasiones en las que realmente te encuentres en apuros. La demo se encuentra en inglés, aunque la versión que se comercializará en nuestro país estará traducida a nuestro idioma **Disco 1**

KILT INVADERS

Versión completa

Este juego, basado en el motor ATLAS, te sitúa en la piel de un arquero que tendrá que eliminar a enemigos a diestro y siniestro. A medida que se avanza en el juego, la dificultad será mayor, ya que el número de enemigos que nos ataca aumenta considerablemente y la rapidez con la que se acercarán a tu posición también será mayor. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Soft Enterprises**
- Distribuidor: **Data Becker**
- Lanzamiento: **Por confirmar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **34 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **41 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

DIRT TRACK RACING 2

Una carrera

Si lo que te gusta es la velocidad desenfrenada, este título está pensado para ti. En esta demo podréis comprobar cómo puede resultar una carrera en un circuito embarrado hasta arriba con un bólido capaz de alcanzar velocidades endiabladas. Para los que piensen que ya lo han visto todo en el género. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Ratbag Interactive**
- Distribuidor: **Infogrames**
- Lanzamiento: **27/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **26 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 400 MHz**
- RAM: **64 MB**
- HD: **110 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Acelerar/Frenar**
- Cursor izq./dcha: **Izquierda/derecha**
- C: **Cambiar**

ROLLERCOASTER TYCOON 2

Tres escenarios

En esta demo podréis jugar tres misiones de las múltiples disponibles en la versión final. Sin embargo, además de estas misiones, la demo tiene disponible un tutorial de aprendizaje, con el que podréis conocer algunos trucos interesantes para tener éxito durante la tarea de construir un parque de atracciones. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **07/11/2002**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **93 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **130 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Acelerar/frenar**
- Cursor izq./dcha: **Izquierda/derecha**
- C: **Cambiar cámara**

MAFIA

Tutorial y misión demo

En esta demo acción no va a faltar, gracias a la posibilidad de poder jugar los inicios del juego, en los que tendremos que ir cumpliendo los objetivos que nos vayan marcando. En «Mafia» tendremos, no sólo que saber disparar, sino conducir vehículos con la mayor destreza. Además la demo ofrece un tutorial para aprender a jugar. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Illusion Softworks**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **30/09/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **230 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **242 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Golpear/disparar**
- Control: **Agacharse**

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Cuatro hoyos

Si el mes pasado era Microsoft quien nos presentaba una nueva versión de su simulador de golf, ahora es Electronic Arts, quien de la mano del número 1 actual de ese deporte, presenta su versión 2003. En la demo que os ofrecemos en el CD tendréis la oportunidad de disputar cuatro hoyos completos. En esta nueva versión, se conserva toda la esencia de los mejores simuladores, reduciendo la complejidad de uso para hacer el juego más accesible. En la versión completa se podrá jugar escogiendo entre los jugadores de golf más importantes del mundo, sin embargo, en la demo, sólo manejaremos a Tiger Woods. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **Headgate Studios**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **65 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 333 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶ HD: **135 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit** ▶ **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

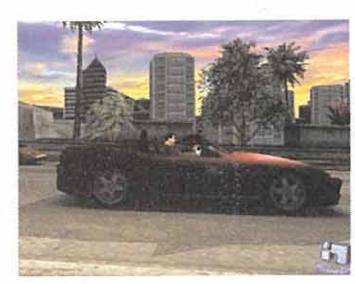
NFS: HOT PURSUIT 2

Una carrera en modo individual

- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **07/11/2002**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **93 MB**

- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶ HD: **130 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶ Cursor arriba/abajo: **Acelerar/frenar** ▶ Cursor izq./dcha.: **Izquierda/derecha** ▶ C: **Cambiar cámara**





Una nueva entrega de «Need for Speed» ya está entre nosotros, y ya podemos disfrutar de la demo que nos dará una idea de lo que se esconde tras el título «Need for Speed: Hot Pursuit 2». En esta nueva entrega podremos disfrutar de los modelos del mercado más potentes, aunque de momento, en la demo tan sólo podremos tener acceso a los mandos de un Porsche 911 Turbo o un Ferrari F360spider. Escogiendo uno u otro modelo podremos competir contra otros modelos similares en una carrera individual. Además de otros competidores, también circularán por la carretera otros viandantes más tranquilos y, como no, la policía, la cual intentará hacernos perder posiciones en la clasificación. **Disco 2**

THE GLADIATORS: GALACTIC CIRCUS GAMES

Juego individual con dos personajes

La lucha de gladiadores no ha hecho más que comenzar. Todo está listo para vivir un espectáculo de auténtica lucha cuerpo a cuerpo, aunque en este caso, son varios los efectivos participantes, tanto por uno como por el otro bando. En la demo está disponible la lucha en modo a individual con la posibilidad de escoger entre dos personajes bien diferentes: Vulneria y Usa.

Ambos héroes son totalmente distintos entre sí, y tendremos que ser capaces de sacar el máximo rendimiento de sus virtudes, y de minimizar los problemas que nos puedan crear sus debilidades.

En la versión completa del juego, se podrá continuar la lucha en este Circo Romano del futuro con otras tantas peligrosas razas pertenecientes a la galaxia en la que estos luchadores (Vulneria y Usa) miembros de la NASA se han perdido irremisiblemente. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Arxel Tribe**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **15/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **103 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 300 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶ HD: **124 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit** ▶ **DirectX 8.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

PLATOON

Misión demo

En la demo incluida en el CD, se podrá jugar una única misión demo en la que el objetivo será limpiar los alrededores de una carretera, con el fin de facilitar el camino a un convoy que posteriormente tendrá que pasar por la zona. Antes de meterse a explorar conviene decidir una estrategia, para no perder demasiados efectivos en la primera confrontación. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Digital Reality**
- Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
- Lanzamiento: **15/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **101 MB**

- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶ HD: **200 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

Actualizaciones

Warcraft III: Reign of Chaos

Actualización a la versión 1.04a.

Gracias a la instalación de este archivo, las fuerzas dentro de un juego se ven más equilibradas entre jugador y máquina, puesto que se ha reducido el uso de ciertas facultades. Además se podrá elegir entre tres tipos de Inteligencia Artificial diferentes.

Return to Castle Wolfenstein

Actualización a la versión 1.4.

Con esta actualización se han solucionado muchos de los problemas detectados en servidores de partidas multijugador. Pero además se han retocado algunos otros factores que afectaban directamente a la jugabilidad del título.

Unreal Tournament 2003

Actualización a la versión 2136.

Este archivo mejora notablemente el funcionamiento del juego con los sistemas OpenGL y Direct3D, con los que se habían detectado algunos problemas. Pero además se ha corregido la IA de los bots y el modo multijugador. Este archivo rescribe el fichero de configuración anterior por lo que habrá que volver a personalizar el juego tras su instalación.

Conquest: Frontier Wars

Actualización a la versión 1.05.

Gracias a la instalación de este fichero, se consigue mejorar algunos puntos del juego para equilibrar aún más las fuerzas, pero además se ha añadido un nuevo nivel de juego llamado Pesadilla, para jugadores con experiencia.

Syberia

Actualización a la versión Service Pack 1.

Con esta actualización se corrige un problema grave de dificultad en un punto concreto del juego, en Komkolzgrad, el cual se antojaba injugable para algunos usuarios.

Capitalism II

Actualización a la versión 1.01.

Aunque el número de errores que corrige este archivo es cuantioso, Ubi Sofá no ha dado explicaciones concretas de cuales son exactamente.

Homeworld: Cataclysm

Actualización la versión 1.0.0.1..

Tras la instalación de este archivo de actualización se equilibrarán más las fuerzas entre los diferentes bandos del juego, pero además se solucionan algunos otros problemas técnicos, sobre todo que afectan al nivel gráfico y a la depuración de código.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1

Suscríbete a Micromanía

POR SÓLO 39 €
(18% Dto.)

Y RECIBE ADEMÁS DE REGALO UN EXCLUSIVO ARCHIVADOR PARA TENER TUS REVISTAS A MANO



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)

FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

E-MAIL
suscripcion@hobbypress.com



CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

DESCUBRE EL LADO MÁGICO DE TZAR

PC · CD-ROM

FX INTERACTIVE

LOS DOMINIOS DE LA MAGIA

TZAR - Los dominios de la magia

TZAR

INCLUYE TZAR, EL JUEGO DE ESTRATEGIA CON MÁS DE 100.000 AFICIONADOS

HAEMIMONT GAMES

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

16

Todos los extras en www.fxplanet.com

Un mundo dominado por la magia. Un asesinato que esconde una traición. Un poderoso hechicero que ambiciona el cetro del poder y una joven aprendiz de mago destinada a detenerle. Su única ayuda, un caballero proscrito en busca de redención. Los Dominios de la Magia avanzan...





Los Dominios de la Magia incluyen Tzar, el juego de estrategia con más de 100.000 aficionados



9'95€

PC • CD-ROM

Los títulos FX Premium se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática